

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SCOMMESSE EFFETTUABILI

|                        |     |
|------------------------|-----|
| SCOMMESSE EFFETTUABILI | 1   |
| CALCIO                 | 4   |
| TENNIS                 | 109 |
| BASKET                 | 124 |
| VOLLEY                 | 142 |
| ARRAMPICATA SPORTIVA   | 148 |
| ATLETICA LEGGERA       | 149 |
| AUTOMOBILISMO          | 150 |
| BADMINTON              | 154 |
| BANDY                  | 157 |
| BASEBALL               | 158 |
| BASKET A 3             | 166 |
| BEACH SOCCER           | 168 |
| BEACH VOLLEY           | 169 |
| BIATHLON               | 172 |
| BOB                    | 172 |
| BOWLS                  | 174 |
| BREAKING               | 176 |
| COMBINATA NORDICA      | 177 |
| CALCIO A 5             | 178 |
| CANOA                  | 182 |
| CANOTTAGGIO            | 183 |
| CICLISMO               | 184 |
| CICLISMO BMX           | 185 |
| CICLISMO MOUNTAIN BIKE | 186 |
| CICLISMO SU PISTA      | 187 |
| CRICKET                | 188 |
| CURLING                | 189 |
| E-SPORTS               | 190 |
| E-SPORTS CALCIO        | 192 |
| E-SPORTS FORMULA 1     | 192 |

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| E-SPORTS TENNIS              | 192 |
| E-SPORTS NBA 2k LEAGUE       | 192 |
| EQUITAZIONE                  | 193 |
| FLOORBALL                    | 194 |
| FOOTBALL AMERICANO           | 195 |
| FOOTBALL AUSTRALIANO         | 204 |
| FRECCHETTE                   | 210 |
| FREESTYLE                    | 212 |
| GINNASTICA                   | 213 |
| GOLF                         | 214 |
| KABADDI                      | 215 |
| HOCKEY SU GHIACCIO           | 219 |
| HOCKEY SU PISTA              | 234 |
| HOCKEY SU PRATO              | 235 |
| JUDO                         | 238 |
| KARATE                       | 239 |
| LACROSSE                     | 240 |
| LOTTA GRECO ROMANA           | 241 |
| LOTTA LIBERA                 | 241 |
| MANIFESTAZIONI DI SPETTACOLO | 243 |
| MEDAGLIERE                   | 245 |
| MOTOCICLISMO                 | 246 |
| NETBALL                      | 248 |
| NUOTO                        | 249 |
| PADEL                        | 250 |
| PALLAMANO                    | 253 |
| PALLANUOTO                   | 261 |
| PATTINAGGIO FIGURATO         | 263 |
| PATTINAGGIO VELOCITA'        | 264 |
| PENTATHLON MODERNO           | 265 |
| PESAPALLO                    | 266 |
| PUGILATO                     | 267 |
| RUGBY                        | 270 |
| RUGBY A 7                    | 281 |



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

|                   |     |
|-------------------|-----|
| SALTO CON GLI SCI | 282 |
| SCHERMA           | 283 |
| SCI ALPINO        | 284 |
| SCI NORDICO       | 285 |
| SHORT TRACK       | 286 |
| SKATEBOARDING     | 287 |
| SKELETON          | 288 |
| SLITTINO          | 289 |
| SNOOKER           | 290 |
| SNOWBOARD         | 293 |
| SOFTBALL          | 294 |
| SOLLEVAMENTO PESI | 295 |
| SPORT GAELICI     | 296 |
| SPORT MISTI       | 296 |
| SQUASH            | 297 |
| SURF              | 299 |
| TAEKWONDO         | 300 |
| TENNIS TAVOLO     | 301 |
| TIRO A SEGNO      | 306 |
| TIRO CON ARCO     | 307 |
| TRIATHLON         | 308 |
| VELA              | 309 |



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CALCIO

### 1X2 FINALE

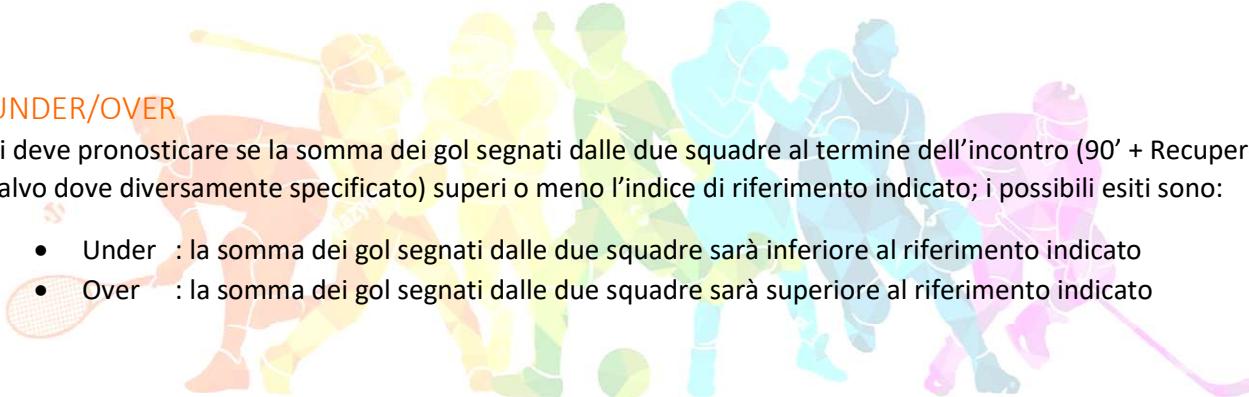
Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato); i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite

### DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
- 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
- X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.



### GOL/NO GOL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (90'+ recupero, salvo dove diversamente specificato) entrambe le squadre avranno segnato almeno un gol; i possibili esiti sono:

- Gol: entrambe le squadre avranno segnato almeno 1 gol
- No Gol : almeno una delle due squadre non avrà segnato nessun gol

### 1X2 ANGOLI

Si deve pronosticare al termine di un determinato avvenimento (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato), quale squadra avrà battuto il maggior numero di calci d'angolo; i possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il maggior numero di calci d'angolo lo otterrà la squadra di casa
- X: se si vuole pronosticare che le due squadre otterranno lo stesso numero di calci d'angolo
- 2: se si vuole pronosticare che il maggior numero di calci d'angolo lo otterrà squadra ospite

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## 1X2 ANGOLI TEMPO

Si deve pronosticare nel solo tempo indicato, quale squadra avrà battuto il maggior numero di calci d'angolo; i possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il maggior numero di calci d'angolo lo otterrà la prima delle due squadre proposte
- X: se si vuole pronosticare che le due squadre otterranno lo stesso numero di calci d'angolo
- 2: se si vuole pronosticare che il maggior numero di calci d'angolo lo otterrà la seconda delle due squadre proposte

## 1X2 ANGOLI CON HANDICAP

Si deve pronosticare al termine di un determinato avvenimento (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato), quale squadra avrà battuto il maggior numero di calci d'angolo, tenendo conto dell'handicap di corner assegnato ad una delle due squadre. Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal numero di corner battuti dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i corner di handicap è a favore della squadra di casa
- XH : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i corner di handicap è di parità
- 2H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i corner di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.



## 1X2 ANGOLI + 1X2 CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra il modello 1X2 ANGOLI e 1X2 CARTELLINI. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

## 1X2 ANGOLI + U/O ANGOLI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra la scommessa 1X2 ANGOLI e U/O ANGOLI T.R. relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro (più eventuale recupero) esclusi eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore. Gli esiti pronosticabili per 1X2 ANGOLI sono: 1 la squadra indicata per prima batterà più angoli rispetto alla squadra indicata per seconda X Le due squadre batteranno lo stesso numero di angoli 2 la squadra indicata per prima batterà meno angoli rispetto alla squadra indicata per seconda. Gli esiti pronosticabili per U/O ANGOLI T.R. sono: UNDER il numero di angoli battuti sarà inferiore rispetto alla soglia indicata OVER il numero di angoli battuti sarà superiore rispetto alla soglia indicata. Per Angoli si intende solo quelli effettivamente battuti.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### 1X2 CARTELLINI

Si deve pronosticare chi riceverà il maggior numero di cartellini nei tempi regolamentari dell'incontro, in base ai tradizionali esiti della scommessa 1X2. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

### 1X2 CARTELLINI TEMPO

Si deve pronosticare chi riceverà il maggior numero di cartellini nel solo tempo indicato dell'incontro, in base ai tradizionali esiti della scommessa 1X2. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

### 1X2 CARTELLINI NEI MINUTI

Si deve pronosticare chi riceverà il maggior numero di cartellini nel solo tempo indicato dell'incontro, in base ai tradizionali esiti della scommessa 1X2. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### 1X2 DOPO X MINUTI

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, fino al minuto X. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### 1X2 EXTRA TIME

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

### 1X2 EXTRA TIME TEMPO

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il solo tempo "n" supplementare dell'incontro.

### 1X2 FALLI COMMESSI

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, la squadra che commetterà più falli nei tempi regolamentari inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 FINALE + 1X2 ANGOLI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e 1X2 ANGOLI.

### 1X2 FINALE + 1X2 CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e 1X2 CARTELLINI. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

### 1X2 FINALE + 1X2 ANGOLI + 1X2 CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale 1X2 dell'incontro, 1X2 ANGOLI ed 1X2 CARTELLINI. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### 1X2 FINALE + U/O ANGOLI

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra il vincitore del match, secondo il tradizionale metodo 1X2, ed il superamento (OVER) o meno (UNDER) della soglia di X calci d'angolo battuti nel match. La refertazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari (più eventuale recupero) esclusi eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore.

### 1X2 FINALE + U/O CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Under/Over Valore Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

### 1X2 FUORIGIODO

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, la squadra che subirà il maggior numero di fuorigioco nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 GOL+LEGNI (1X2 PLUS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo 1X2, l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) in termini di somma goal, pali e traverse; i possibili esiti sono:

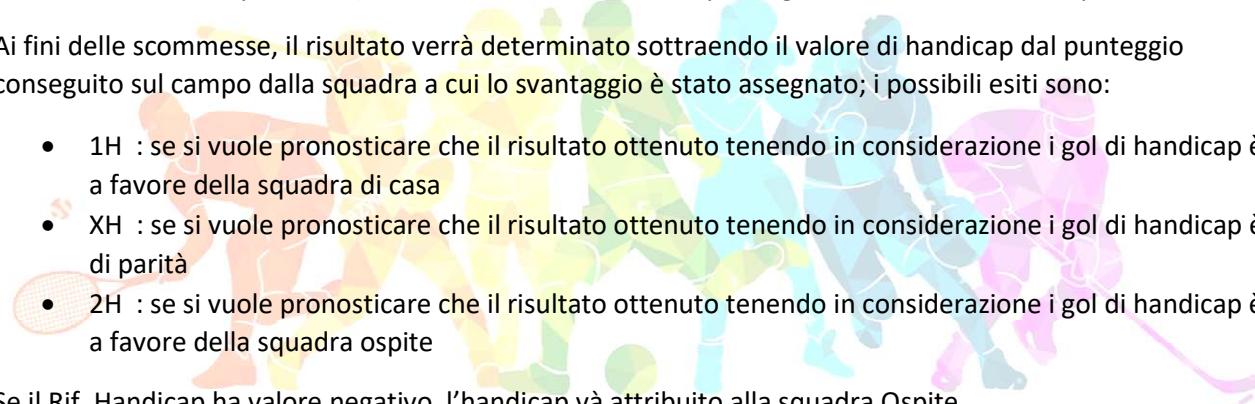
- 1 : La somma dei gol segnati e pali o traverse colpiti dalla squadra indicata per prima è maggiore rispetto a quella della squadra indicata per seconda
- X : La somma dei gol segnati e pali o traverse colpiti tra le due squadre è uguale
- 2 : La somma dei gol segnati e pali o traverse colpiti dalla squadra indicata per seconda è maggiore rispetto a quella della squadra indicata per prima

Nel caso di un tiro che colpisca il palo e poi entra in porta, verrà considerato solo il goal ai fini del conteggio. Ai fini della refertazione per i pali e traverse fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza per i pali e traverse si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### 1X2 HANDICAP (1X2 H)

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato), tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 
- 1H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra di casa
  - XH : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è di parità
  - 2H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP (1X2 H) TEMPO

Si deve pronosticare l'esito considerando i gol del solo tempo X indicato regolamentare [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre. Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo nel solo tempo X regolamentare dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra di casa
- XH : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è di parità
- 2H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y.

Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### 1X2 PARATE

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, la squadra che realizzerà il maggior numero di parate nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### 1X2 TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, la squadra che realizzerà più "tiri in porta" nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Per TIRI IN PORTA si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### 1X2 TIRI TOTALI

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, la squadra che realizzerà più "tiri totali" nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. Per TIRI TOTALI si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### 1X2 TEMPO

Si deve pronosticare l'esito della partita al termine del solo tempo X regolamentare (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato); i possibili esiti sono:

- 1 : la squadra di casa vincerà il tempo x
- X : nel tempo X saranno segnati lo stesso numero di gol dalla squadra di casa ed ospite
- 2 : la squadra ospite vincerà il tempo x

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 + GOL/NOGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e il Gol/No Gol. I possibili esiti sono:

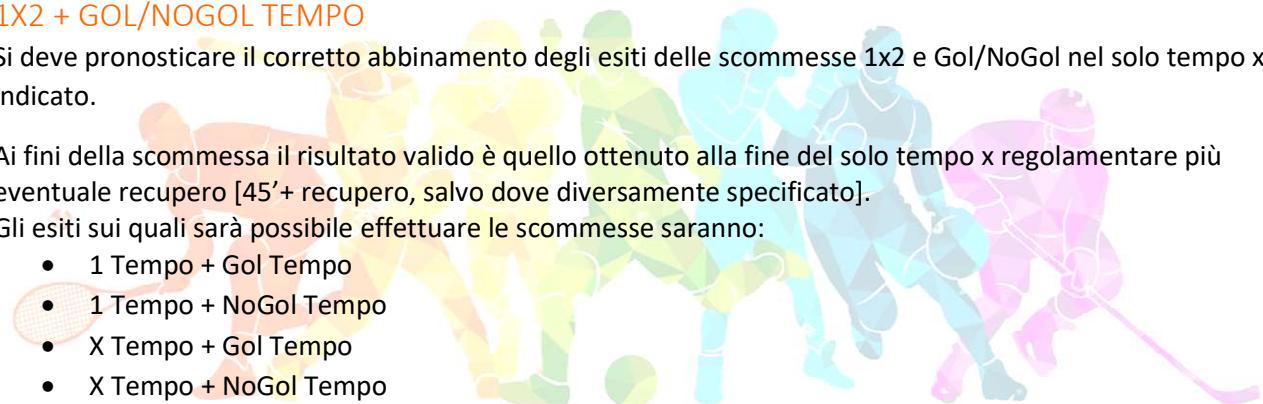
- 1 + Gol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa e che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- 1 + NoGol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa e che una delle 2 squadre non riuscirà a segnare nessun gol
- X + Gol: se si vuole pronosticare che la partita terminerà in parità e che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- X + NoGol: se si vuole pronosticare che la partita terminerà in parità e che una delle 2 squadre non riuscirà a segnare nessun gol
- 2 + Gol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite e che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- 2 + NoGol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite e che una delle 2 squadre non riuscirà a segnare nessun gol

### 1X2 + GOL/NOGOL TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse 1x2 e Gol/NoGol nel solo tempo x indicato.

Ai fini della scommessa il risultato valido è quello ottenuto alla fine del solo tempo x regolamentare più eventuale recupero [45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato].

Gli esiti sui quali sarà possibile effettuare le scommesse saranno:

- 
- 1 Tempo + Gol Tempo
  - 1 Tempo + NoGol Tempo
  - X Tempo + Gol Tempo
  - X Tempo + NoGol Tempo
  - 2 Tempo + Gol Tempo
  - 2 Tempo + NoGol Tempo

### 1X2 + MULTIGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e Multigol X-Y. Gli esiti sui quali sarà possibile effettuare le scommesse saranno:

- 1 + Multigol
- 1 + Altro
- X + Multigol
- X + Altro
- 2 + Multigol
- 2 + Altro

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 + SEGNA GOL

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà per prima e quale sarà l'esito finale dell'incontro. Ai fini della scommessa è valido il risultato maturato al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

Gli esiti pronosticabili sono i seguenti:

- Team 1 + 1
- Team 1 + X
- Team 1 + 2
- Nessun Gol + X
- Team 2 + 1
- Team 2 + X
- Team 2 + 2

### 1X2 + UNDER/OVER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato). Esiti pronosticabili:

- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- X+UNDER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- X+OVER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento

### 1X2 + UNDER/OVER TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse 1x2 e U/O nel solo tempo x indicato.

Ai fini della scommessa il risultato valido è quello ottenuto alla fine del solo tempo x regolamentare più eventuale recupero [45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato].

Gli esiti sui quali sarà possibile effettuare le scommesse saranno:

- 1 Tempo + Under Tempo
- 1 Tempo + Over Tempo
- X Tempo + Under Tempo
- X Tempo + Over Tempo
- 2 Tempo + Under Tempo

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

- 2 Tempo + Over Tempo

### 1X2 + UNDER/OVER + GOL/NOGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale 1X2 dell'incontro, l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) ed il GG.

### ALLENATORE AMMONITO

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra oggetto di scommessa sarà ammonito (esito SI) o meno (esito NO).

### ALLENATORE ESPULSO

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra oggetto di scommessa sarà espulso (esito SI) o meno (esito NO).

### ALMENO 1 PALO O TRAVERSA

Bisogna pronosticare se nel corso della partita ci sarà un palo/ traversa (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time.

### ALMENO 1 CARTELLINO IN ENTRAMBI I TEMPI

Si deve pronosticare se sarà mostrato (esito SI), o meno (esito NO ), almeno un cartellino in entrambi i tempi. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari.

Il valore attribuito ai cartellini è il seguente: 1 punto per ogni cartellino giallo; 2 punti per ogni cartellino rosso. Ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti. 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. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

### ALMENO UN GOL NEL MINUTO X SI/NO

Si deve pronosticare se nel minuto "n" sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol.

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue:

1° minuto = da 0.00 a 0.59

2° minuto = da 1.00 a 1.59

3° minuto = da 2.00 a 2.59 Etc.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### ALMENO UN RIGORE PARATO

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro (90 minuti più recupero), sarà parato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio di rigore. L'esito NO comprende anche il "Nessun Rigore".

### ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà consultato (esito SI) o meno (esito NO) il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara.

Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review").

Nel caso in cui l'arbitro non faccia ricorso al VAR o si limiti al suo utilizzo tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check") l'esito vincente sarà NO.

Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

### AUTORETE SI/NO

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà segnata (esito SI), o meno (esito NO), un'autorete

### AWAY NO BET

Si deve pronosticare se l'incontro terminerà con una vittoria della squadra di casa o con un pareggio; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di vittoria della casa ospite.

### AWAY NO BET TEMPO

Si deve pronosticare se il solo tempo X indicato terminerà con una vittoria della squadra di casa o con un pareggio; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di vittoria della casa ospite.

### BATTE ANGOLO X

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il calcio d'angolo X indicato relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

- TEAM A : la squadra di casa batterà il calcio d'angolo x
- TEAM B : la squadra Ospite batterà il calcio d'angolo x
- NESSUN ANGOLO : non sarà assegnato alcun calcio d'angolo

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### BATTE ANGOLO X TEMPO

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il calcio d'angolo X relativamente al solo tempo indicato [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

- TEAM A : la squadra di casa batterà il calcio d'angolo x
- TEAM B : la squadra Ospite batterà il calcio d'angolo x
- NESSUN ANGOLO : non sarà assegnato alcun calcio d'angolo

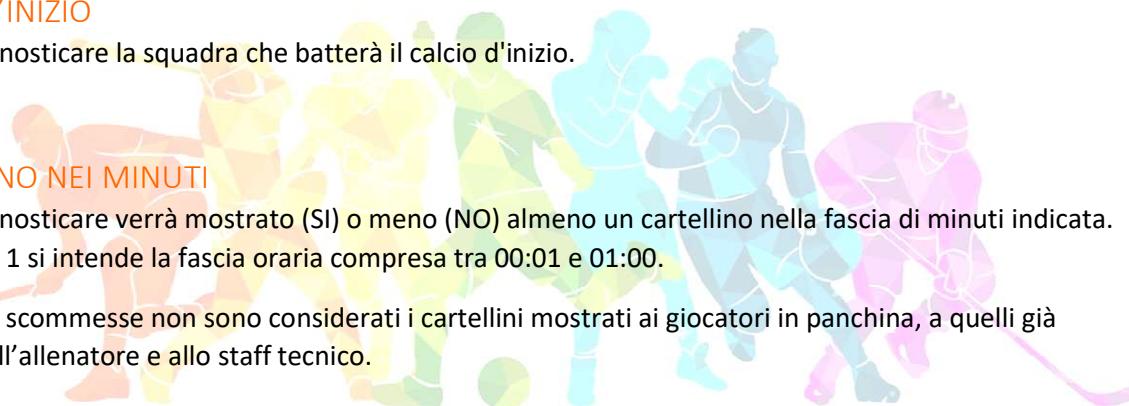
### BATTE ANGOLO X MINUTI

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il calcio d'angolo X relativamente ai soli minuti indicati. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

- TEAM A : la squadra di casa batterà il calcio d'angolo x
- TEAM B : la squadra Ospite batterà il calcio d'angolo x
- NESSUN ANGOLO : non sarà assegnato alcun calcio d'angolo

### CALCIO D'INIZIO

Si deve pronosticare la squadra che batterà il calcio d'inizio.



### CARTELLINO NEI MINUTI

Si deve pronosticare verrà mostrato (SI) o meno (NO) almeno un cartellino nella fascia di minuti indicata. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

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

### CHI SEGNA GOL NEI MINUTI

Si deve pronosticare quale delle 2 squadre segnerà il gol indicato, nella fascia di minuti X-Y.

Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### COMBINAZIONE GG/NG TEMPI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Gol/NoGol 1° Tempo" e "Gol/NoGol 2° Tempo". Gli esiti sui quali sarà possibile effettuare le scommesse sono:

- Gol/Gol: entrambe le squadre segneranno sia nel 1° tempo che nel 2° tempo
- Gol/NoGol: entrambe le squadre segneranno nel 1° tempo, e almeno una squadra non segnerà nel 2° tempo
- NoGol/Gol: almeno una squadra non segnerà nel 1° tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel 2° tempo
- NoGol/NoGol: almeno una squadra non segnerà nel 1° tempo, ed almeno una squadra non segnerà nel 2° tempo

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### COMBO TEMPO + FINALE (DOPPIA CHANCE, 1X2)

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

Gli esiti pronosticabili sono:

- Doppia Chance 1° Tempo + Doppia Chance Finale
- Doppia Chance 1° Tempo + 1X2 Esito Finale
- 1x2 Esito 1° Tempo + Doppia Chance Finale

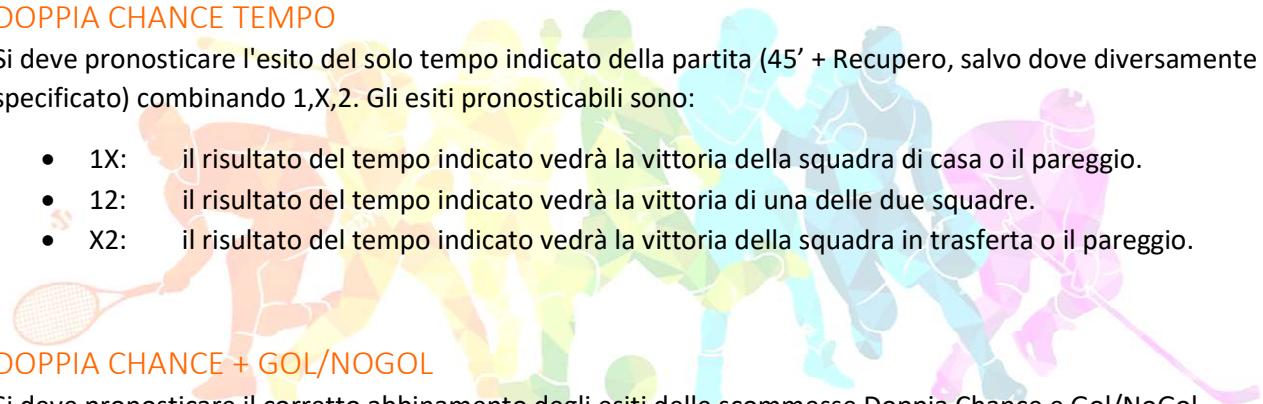
### DOPPIA CHANCE GOL+LEGNI

Si deve pronosticare la combinazione degli esiti dell'incontro, secondo le doppie chance, in termini di somma goal e pali/traverse.

Nel caso di un tiro che colpisca il palo e poi entra in porta, verrà considerato solo il goal ai fini del conteggio. Ai fini della refertazione per i pali e traverse fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza per i pali e traverse si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### DOPPIA CHANCE TEMPO

Si deve pronosticare l'esito del solo tempo indicato della partita (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 
- 1X: il risultato del tempo indicato vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
  - 12: il risultato del tempo indicato vedrà la vittoria di una delle due squadre.
  - X2: il risultato del tempo indicato vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

### DOPPIA CHANCE + GOL/NOGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance e Gol/NoGol.

Ai fini della refertazione delle scommesse si fa riferimento al risultato ed ai gol segnati alla fine dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 1X+Gol: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol
- 1X+NoGol: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol
- 12+Gol: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol
- 12+NoGol: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol
- X2+Gol: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol
- X2+NoGol: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un pareggio e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### DOPPIA CHANCE + GOL/NOGOL TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance e Gol/NoGol nel solo tempo X indicato.

Ai fini della refertazione delle scommesse si fa riferimento al risultato ed ai gol segnati nel solo Tempo X dell'incontro [45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 1X+Gol: il tempo x dell'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol
- 1X+NoGol: il tempo x dell'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol
- 12+Gol: il tempo x dell'incontro finirà con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol
- 12+NoGol: il tempo x dell'incontro finirà con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol
- X2+Gol: il tempo x dell'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol
- X2+NoGol: il tempo x dell'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un pareggio ed almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol

### DOPPIA CHANCE + MULTIGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra Doppia Chance dell'incontro e Multigol X-Y.

Esiti pronosticabili:

- 1X + Multigol
- 1X + ALTRO
- 12 + Multigol SI
- 12 + ALTRO
- X2 + Multigol SI
- X2 + ALTRO

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### DOPPIA CHANCE + UNDER/OVER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance e Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato).

Ai fini della refertazione delle scommesse si fa riferimento al risultato ed ai gol segnati alla fine dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 1X+Under: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio, e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- 1X+Over: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato
- 12+Under: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- 12+Over: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato
- X2+Under: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- X2+Over: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

### DOPPIA CHANCE + UNDER/OVER TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance e Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) nel solo tempo X indicato.

Ai fini della refertazione delle scommesse si fa riferimento al risultato ed ai gol segnati nel solo Tempo X dell'incontro [45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 1X+Under: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio, e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- 1X+Over: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato
- 12+Under: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- 12+Over: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### DOPPIA CHANCE + UNDER/OVER TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance IN/OUT e Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) nel solo tempo X indicato.

Ai fini della refertazione delle scommesse si fa riferimento al risultato ed ai gol segnati nel solo Tempo X dell'incontro [45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 12+Under: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- 12+Over: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato
- X+Under: il tempo X finirà con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- X+Over: il tempo X finirà con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato
- X2+Under: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- X2+Over: il tempo X finirà o con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un Pareggio e la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

### DOPPIA CHANCE + UNDER/OVER + GOL/NOGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra l'esito finale Doppia chance dell'incontro, l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) ed il GG.

### DOPPIA CHANCE FINALE + GOL/NOGOL TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance finale e Gol/NoGol nel solo tempo X indicato.

Esiti pronosticabili:

- 1X+Gol: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol nel tempo indicato
- 1X+NoGol: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con un Pareggio e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol nel tempo indicato
- 12+Gol: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol nel tempo indicato
- 12+NoGol l'incontro finirà con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol nel tempo indicato
- X2+Gol: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un Gol nel tempo indicato
- X2+NoGol: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite oppure con un pareggio ed almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Gol nel tempo indicato

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### DRAW NO BET

Si deve pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### DRAW NO BET TEMPO

Si deve pronosticare il risultato del solo tempo X indicato; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### ENTRAMBE ALMENO X ANGOLI NEI 2 TEMPI

Si deve pronosticare se entrambe le squadre batteranno (SI) o meno (NO) almeno X calci d'angolo ciascuna in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno X calci d'angolo ciascuna nel primo tempo e almeno X calci d'angolo ciascuna nel secondo tempo). Per Angoli si intende solo quelli effettivamente battuti.

### ENTRAMBE ALMENO X CARTELLINI

Si deve pronosticare se ad entrambe le squadre saranno mostrati (esito SI), o meno (esito NO), almeno x cartellini. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari.

Il valore attribuito ai cartellini è il seguente: 1 punto per ogni cartellino giallo; 2 punti per ogni cartellino rosso. Ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti. 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. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

### ENTRAMBE ALMENO X CARTELLINI IN ENTRAMBI I TEMPI

Si deve pronosticare se ad entrambe le squadre saranno mostrati (esito SI), o meno (esito NO), almeno x cartellini in entrambi i tempi. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari.

Il valore attribuito ai cartellini è il seguente: 1 punto per ogni cartellino giallo; 2 punti per ogni cartellino rosso. Ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti. 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. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### ENTRAMBI I TEMPI OVER X,5

Si deve pronosticare se in ciascuno dei due tempi regolamentari, la somma dei gol segnati in ognuno di essi dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento indicato.

Esiti pronosticabili:

- Si: in entrambi i tempi di gioco, la somma dei gol segnati sarà superiore al relativo indice di riferimento indicato
- No: in almeno uno dei due tempi di gioco, la somma dei gol segnati sarà inferiore al relativo indice di riferimento indicato

### ENTRAMBI I TEMPI UNDER X,5

Si deve pronosticare se in ciascuno dei due tempi regolamentari, la somma dei gol segnati in ognuno di essi dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento indicato.

Esiti pronosticabili:

- Si: in entrambi i tempi di gioco, la somma dei gol segnati sarà inferiore al relativo indice di riferimento indicato
- No: in almeno uno dei due tempi di gioco, la somma dei gol segnati sarà superiore al relativo indice di riferimento indicato



### ESPULSIONE SI/NO

Si deve pronosticare se nei soli Tempi Regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] ci sarà o meno almeno un'espulsione; i possibili esiti sono:

- SI : Almeno un calciatore verrà espulso
- NO : Nessun calciatore verrà espulso

La scommessa è riferita ai soli giocatori in campo; eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico non verranno tenute in considerazione al fine della determinazione dell'esito vincente.

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

### ESPULSIONE TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se nel solo tempo X indicato ci sarà o meno almeno un'espulsione; i possibili esiti sono:

- SI : Almeno un calciatore verrà espulso
- NO : Nessun calciatore verrà espulso

La scommessa è riferita ai soli giocatori in campo; eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico non verranno tenute in considerazione al fine della determinazione dell'esito vincente.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### ESPULSIONE NEI MINUTI

Si deve pronosticare se nei soli minuti indicati indicato ci sarà o meno almeno un'espulsione; i possibili esiti sono:

- SI : Almeno un calciatore verrà espulso
- NO : Nessun calciatore verrà espulso

La scommessa è riferita ai soli giocatori in campo; eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico non verranno tenute in considerazione al fine della determinazione dell'esito vincente. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### ESPULSIONE SQUADRA NEI MINUTI

Si deve pronosticare se nei soli minuti indicati indicato ci sarà o meno almeno un'espulsione per la squadra X; i possibili esiti sono:

- SI : Almeno un calciatore della squadra indicata verrà espulso
- NO : Nessun calciatore della squadra indicata verrà espulso

La scommessa è riferita ai soli giocatori in campo; eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico non verranno tenute in considerazione al fine della determinazione dell'esito vincente. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### ESPULSIONE SQUADRA SI/NO

Si deve pronosticare se nei soli Tempi Regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] ci sarà o meno almeno un'espulsione per un giocatore che milita nella sola squadra indicata; i possibili esiti sono:

- SI : Almeno un calciatore verrà espulso
- NO : Nessun calciatore verrà espulso

La scommessa è riferita ai soli giocatori in campo; eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico non verranno tenute in considerazione al fine della determinazione dell'esito vincente.

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

### ESPULSIONE SQUADRA TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se nel solo tempo X indicato ci sarà o meno almeno un'espulsione per un giocatore che milita nella sola squadra indicata; i possibili esiti sono:

- SI : Almeno un calciatore verrà espulso
- NO : Nessun calciatore verrà espulso

La scommessa è riferita ai soli giocatori in campo; eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico non verranno tenute in considerazione al fine della determinazione dell'esito vincente.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### ESPULSIONE IN ENTRAMBE LE SQUADRE SI/NO

Si deve pronosticare se in entrambe le squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore.

### GARA A X CALCI ANGOLO

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

### GARA A X CALCI ANGOLO TEMPO

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite di "n" corner, relativamente al solo tempo X dell'incontro oggetto di scommessa.

### GIOCATORE AMMONITO

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

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

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

### GIOCATORE AMMONITO NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il giocatore indicato, verrà ammonito (esito SI), o meno (esito NO), nel solo tempo oggetto di scommessa.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE ASSIST

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), un assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un goal senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE ASSIST + 1X2

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "GIOCATORE ASSIST SI/NO" ed "Esito Finale 1X2" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un goal senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE ASSIST + RIS. ESATTO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "GIOCATORE ASSIST SI/NO" e "Risultato Esatto" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un goal senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. 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.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE AUTORETE**

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

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.

### **GIOCATORE CARTELLINO**

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

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

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

### **GIOCATORE CARTELLINO + 1X2**

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra il modello GIOCATORE CARTELLINO SI/NO, che prevede se verrà assegnato (esito SI), o meno (esito NO), un cartellino al giocatore indicato, e l'esito finale nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

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

### **GIOCATORE CARTELLINO O COMMETTE ALMENO Y FALLI INCL T.S. (QUASI CARTELLINO)**

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato riceverà almeno un cartellino o commetterà almeno Y falli (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimbors. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Per "Fallo Commesso" si intende qualsiasi infrazione, sanzionata come anti-gioco dall'arbitro, la quale si traduce in un calcio di punizione o in un rigore. Il fuorigioco non viene considerato come fallo commesso. Gli scontri di gioco nel corso dei quali un ufficiale di gara ha accordato la regola del vantaggio e, successivamente, ha ammonito un giocatore, non contribuiscono al conteggio totale dei falli per il giocatore o la squadra. Devono quindi concretizzarsi un calcio di punizione o un rigore affinché venga assegnato un fallo.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE CARTELLINO X (PRIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato, riceve (esito SI), o meno (esito NO), il cartellino X nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa. Per X=1 si intende il primo cartellino.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

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

### GIOCATORE ESPULSO

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

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

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

### GIOCATORE MAN OF THE MATCH

Si deve pronosticare il giocatore che verrà proclamato "man of the match" nella partita di riferimento. Le scommesse effettuate relativamente a giocatore che non è sceso in campo sono considerate perdenti.

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

### GIOCATORE MARCATORE SI/NO

Si deve pronosticare se un calciatore realizzerà o meno almeno un gol nel corso dei soli Tempi Regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]; gli esiti possibili sono:

- Si : il calciatore realizzerà almeno un gol
- No : il calciatore non realizzerà nessun gol

Ai fini delle scommesse non fanno testo eventuali reti realizzate durante i turni di calcio di rigore.

Le scommesse verranno rimborsate solo in caso di mancata partecipazione all'incontro di un determinato calciatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa; se tale calciatore ha partecipato all'incontro anche se per un periodo di tempo limitato, le scommesse restano valide; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### GIOCATORE MARCATORE TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se un calciatore realizzerà o meno almeno un gol nel corso del solo tempo X della partita [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]; gli esiti possibili sono:

- Si : il calciatore realizzerà almeno un gol
- No : il calciatore non realizzerà nessun gol

Le scommesse verranno rimborsate in caso di mancata partecipazione nel tempo indicato di un determinato calciatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa; se tale calciatore ha partecipato anche se per un periodo di tempo limitato, le scommesse restano valide; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo.

### GIOCATORE MARCATORE NEI MINUTI SI/NO

Si deve pronosticare se un calciatore realizzerà o meno almeno un gol nella fascia di minuti X-Y della partita; gli esiti possibili sono:

- Si : il calciatore realizzerà almeno un gol
- No : il calciatore non realizzerà nessun gol

Le scommesse verranno rimborsate in caso di mancata partecipazione all'incontro di un determinato calciatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa; se tale calciatore ha partecipato all'incontro anche se per un periodo di tempo limitato, le scommesse restano valide; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo.

Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### GIOCATORE MARCATORE + 1X2

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Finale" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE MARCATORE + RISULTATO ESATTO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

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.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

### GIOCATORE MARCATORE + RISULTATO ESATTO MULTIPLO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto multiplo" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

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.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

### GIOCATORE MARCATORE + DC

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Doppia chance" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

### GIOCATORE MARCATORE + GOL/NO GOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "GOL/NOGOL" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE MARCATORE + MULTIGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Multigol" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

### GIOCATORE MARCATORE + MULTIGOL SQUADRA

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Multigol squadra" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

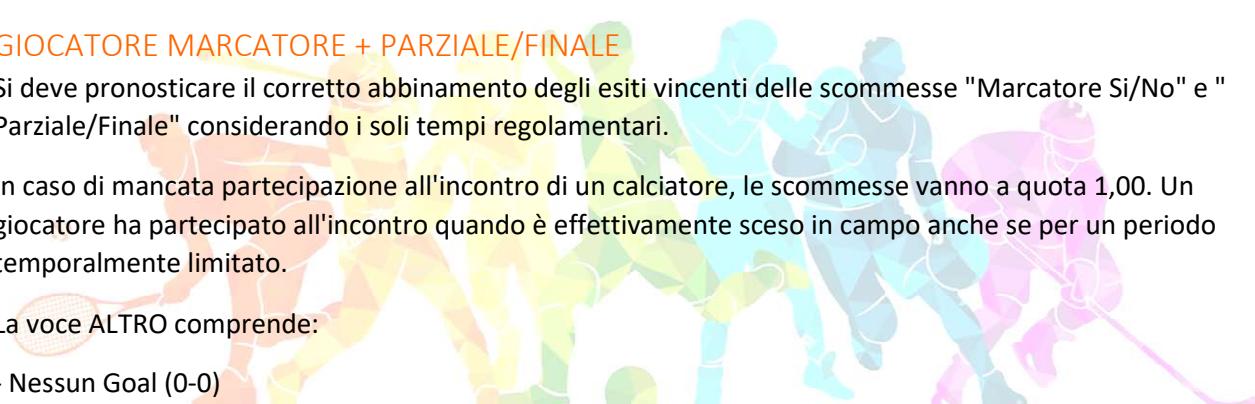
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

### GIOCATORE MARCATORE + PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Parziale/Finale" considerando i soli tempi regolamentari.

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.

La voce ALTRO comprende:

- 
- Nessun Goal (0-0)
  - Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
  - il giocatore segna ed il match termina con altri risultati non elencati.

### GIOCATORE MARCATORE + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE MARCATORE + 1X2 + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

### GIOCATORE MARCATORE DECISIVO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (SI) o meno (NO) il gol decisivo per le sorti dell'incontro di riferimento. Per goal decisivo si intende la prima realizzazione utile che sancirà la vittoria della propria squadra o che sancirà il definitivo pareggio tra le due contendenti. La refertazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari (più eventuale recupero) esclusi eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la scommessa sarà rimborsata.

Con l'esito SI si pronostica:

- il giocatore realizza il primo gol se la sua squadra vince senza subire gol
- il giocatore realizza l'ultimo gol nel caso il match termini in pareggio
- il giocatore realizza il primo gol utile nel determinare la vittoria per la propria squadra.

Per esempio, nel caso di risultato 2-0 il gol decisivo è considerato il primo gol; nel caso di 2-2 il gol decisivo è considerato chi ha siglato l'ultimo gol del match, quindi il quarto gol; nel caso di risultato 3-1 il gol decisivo è considerato chi ha siglato il secondo gol per la squadra vincitrice.

### GIOCATORE MARCATORE E ASSIST E CARTELLINO (TABELLINO ALL-IN)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol e un assist e riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro. Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una, due o nessuna delle possibilità indicate, l'esito vincente risulterà il NO.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE MARCATORE E AMMONITO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal e riceve un cartellino giallo nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "SI" risulta vincente se entrambe le possibilità indicate si realizzano. L'esito "NO" risulta vincente se almeno una delle due non si realizza.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE MARCATORE E ASSIST

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal o un assist nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "SI" risulta vincente se entrambe le possibilità indicate si realizzano. L'esito "NO" risulta vincente se almeno una delle due non si realizza.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE MARCATORE O COLPISCE LEGNI O FA ALMENO X TIRI IN PORTA INCL T.S. (QUASI MARCATORE PLUS)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato segnerà almeno un gol o colpirà almeno un palo/traversa o effettuerà almeno 3 tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta.

Sarà esito SI, se si verificherà almeno una delle 3 condizioni.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE MARCATORE O AMMONITO**

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal o riceve un cartellino giallo nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### **GIOCATORE MARCATORE O ASSIST**

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal o un assist nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### **GIOCATORE MARCATORE O ASSIST O CARTELLINO**

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol e un assist e riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro.

Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una, due o nessuna delle possibilità indicate, l'esito vincente risulterà il NO. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimbors. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un goal senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE MINUTO PRIMO CARTELLINO

Si deve pronosticare la fascia di minuti in cui il giocatore X riceverà il suo primo cartellino (giallo o rosso) nei tempi regolamentari dell'incontro. Si fa riferimento al solo primo cartellino ricevuto dal giocatore X, eventuali cartellini successivi non saranno considerati.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.

Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### GIOCATORE O SOSTITUTO ASSIST INCL T.S. (ASSIST DUO)

Si deve pronosticare se il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) un assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

L'esito SI risulterà vincente se:

- il giocatore X non fa almeno un assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina fa un assist
- il giocatore X fa almeno un assist e non viene sostituito
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina fanno almeno un assist

L'esito NO si verifica se:

- il giocatore X non fa almeno un assist e non viene sostituito
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già fatto un assist, ed il giocatore X non fa almeno un assist e non viene sostituito
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non fanno almeno un assist

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un goal senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

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.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE O SOSTITUTO CARTELLINO INCL T.S. (CARTELLINO DUO)**

Si deve pronosticare se il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, riceverà almeno un cartellino nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

L'esito SI si verifica se:

- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso)
- il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso)
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso)

L'esito NO si verifica se:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini
- il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino (giallo o rosso), e il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata.

### **GIOCATORE O SOSTITUTO CARTELLINO O COMMETTE ALMENO Y FALLI INCL T.S. (QUASI CARTELLINO DUO)**

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, riceverà almeno un cartellino o commetterà almeno Y falli (ESITO SI) o meno (ESITO NO). La refertazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari (più eventuale recupero) inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborsamento. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform). Per "Fallo Commesso" si intende qualsiasi infrazione, sanzionata come anti gioco dall'arbitro, la quale si traduce in un calcio di punizione o in un rigore. Il fuorigioco non viene considerato come fallo commesso. Gli scontri di gioco nel corso dei quali un ufficiale di gara ha accordato la regola del vantaggio e, successivamente, ha ammonito un giocatore, non contribuiscono al conteggio totale dei falli per il giocatore o la squadra. Devono quindi concretizzarsi un calcio di punizione o un rigore affinché venga assegnato un fallo.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## **GIOCATORE O SOSTITUTO CARTELLINO INCL T.S. RIGORI PANCHINA O FUORI DAL CAMPO (CARTELLINO ULTRA)**

Si deve pronosticare se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un cartellino (giallo o rosso) nell'incontro oggetto di scommessa. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Ai fini della determinazione dell'esito vincente sono presi in considerazione tutti gli eventuali cartellini (gialli o rossi) comminati al giocatore X o al suo sostituto, sia in campo che in panchina, in qualsiasi momento dell'incontro, incluso intervallo fra i tempi di gioco, tempo di recupero, eventuali tempi supplementari, eventuale serie dei tiri di rigore e dopo il triplice fischio finale. Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X riceve almeno un cartellino (giallo o rosso), anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale (se effettivamente sceso in campo)
- il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso), anche se dopo il triplice fischio finale
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso), anche se dalla panchina o dopo il triplice fischio finale
- il giocatore X viene sostituito da un giocatore che in precedenza ha ricevuto un'ammonizione dalla panchina
- il giocatore X viene sostituito e successivamente riceve un'ammonizione dalla panchina, anche se dopo il triplice fischio finale.

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini; - il giocatore X non riceve cartellini e non viene sostituito;
- se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino (giallo o rosso), e il giocatore X non riceve ammonizioni e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO".

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Se il giocatore X oggetto della scommessa non scende in campo le scommesse vanno a rimborsso, anche se riceve un cartellino. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE INCL T.S. (MARCATORE DUO)**

Si deve pronosticare se il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

L'esito SI si verifica se:

- il giocatore X segna almeno un gol
- il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna almeno un goal
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi

L'esito NO si verifica se:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano
- il giocatore X non segna e non viene sostituito
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore X non segna e non viene sostituito

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O COLPISCE I LEGNI INCL T.S. (MARCATORE PLUS)

Si deve pronosticare se il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal oppure colpisce almeno un palo/traversa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

L'esito SI si verifica se:

- il giocatore X segna almeno un gol
- il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X segna almeno un gol e colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un gol
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X non segna e non colpisce un palo/traversa, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un gol e colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina segnano entrambi almeno un gol
- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina colpiscono entrambi almeno un palo/traversa
- Il giocatore X segna almeno un goal e chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo/traversa
- Il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa e chi subentra al suo posto realizza almeno un gol

L'esito NO si verifica se:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano e non colpiscono un palo/traversa
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito
- il giocatore X entra dalla panchina non segna, non colpisce un palo/traversa e non viene sostituito

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza per i pali e traverse si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## **GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O COLPISCE LEGNI O CARTELLINO O ASSIST (MARCATORE PLUS O CARTELLINO O ASSIST)**

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal oppure colpisce almeno un palo/traversa o fa almeno un assist o riceve almeno un cartellino.

L'esito SI si verifica se si realizza una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna almeno un gol
- il giocatore X colpisce almeno un palo/traversa
- il giocatore X fa almeno un assist
- il giocatore X riceve almeno un cartellino
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa, non fa assist e non riceve almeno un cartellino, ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un gol
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa, non fa assist e non riceve almeno un cartellino, ma chi subentra al suo posto dalla panchina colpisce almeno un palo o traversa
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa, non fa assist e non riceve almeno un cartellino, ma chi subentra al suo posto dalla panchina fa almeno un assist
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa, non fa assist e non riceve almeno un cartellino, ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino
- il giocatore X segna un gol oppure colpisce il palo o fa almeno un assist o riceve almeno un cartellino, e chi subentra al suo posto realizza almeno un gol, colpisce il palo o fa un assist o riceve almeno un cartellino.

L'esito NO contempla le seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano, non colpiscono un palo/traversa, non fanno assist e non riceve almeno un cartellino
- il giocatore X non segna, non colpisce un palo/traversa, non fa assist, non riceve almeno un cartellino e non viene sostituito
- il giocatore X entra dalla panchina non segna, non colpisce un palo/traversa, non fa assist, non riceve almeno un cartellino 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. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un goal senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza per i pali e traverse ed assist si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

#### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O COLPISCE LEGNI + 1X2 (MARCATORE PLUS + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Giocatore o Sostituto Marcatore o colpisce legni" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

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

#### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O COLPISCE LEGNI + RIS. ESATTO (MARCATORE PLUS + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Risultato Esatto" e "Giocatore o Sostituto Marcatore o colpisce legni" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

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

#### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE + 1X2 (MARCATORE DUO + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Giocatore o Sostituto Marcatore" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

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

#### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE + RIS. ESATTO (MARCATORE DUO + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Risultato Esatto" e "Giocatore o Sostituto Marcatore" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE E CARTELLINO (MARCATORE E CARTELLINO DUO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà almeno un goal e riceverà almeno un cartellino. L'esito "SI" risulta vincente se entrambe le possibilità indicate si realizzano. L'esito "NO" risulta vincente se almeno una delle possibilità indicate non si realizza.

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.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato dell'ente organizzatore della manifestazione; in mancanza per i pali e traverse si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE E ASSIST (MARCATORE E ASSIST DUO)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal e un assist nei tempi regolamentari dell'incontro. Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una o nessuna delle possibilità indicate, le scommesse risulteranno perdenti.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O COLPISCE LEGNI O CARTELLINO (MARCATORE O CARTELLINO PLUS)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà almeno un gol, o colpirà almeno un palo o traversa, o riceverà almeno un cartellino. L'esito SI risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. L'esito NO risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

#### **GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O CARTELLINO (MARCATORE O CARTELLINO DUO)**

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, realizzerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza. L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

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

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato dell'ente organizzatore della manifestazione; in mancanza per i pali e traverse si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

#### **GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O COLPISCE LEGNI O ASSIST (MARCATORE O ASSIST PLUS)**

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, segna almeno un goal oppure colpisce almeno un palo/traversa o fa almeno un assist. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza; l'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza per i pali e traverse e assist si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

#### **GIOCATORE O SOSTITUTO MARCATORE O ASSIST (MARCATORE O ASSIST DUO)**

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal o un assist nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza; l'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE O SOSTITUTO PRIMO MARCATORE (PRIMO MARCATORE DUO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore "X" o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo goal dell'incontro di riferimento.

Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X segna il primo goal dell'incontro
- il giocatore X non segna ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal dell'incontro

Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità:

- il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal dell'incontro
- il giocatore X non segna il primo goal dell'incontro e non viene sostituito
- il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha segnato il primo goal dell'incontro
- l'incontro termina sul punteggio di 0-0
- il primo goal dell'incontro è segnato con autogoa.

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. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse rimangono valide.

### GIOCATORE O SOSTITUTO PRIMO MARCATORE + 1X2 (PRIMO MARCATORE + 1X2 DUO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse rimangono valide.

### GIOCATORE O SOSTITUTO PRIMO MARCATORE + RIS. ESATTO (PRIMO MARCATORE + RIS. ESATTO DUO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Risultato Esatto" e "Giocatore X o il Suo Sostituto Primo Marcatore Si/No" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse rimangono valide.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE E SOSTITUTO U/O TIRI TOTALI (TIRI TOTALI DUO)**

Si deve pronosticare se la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore al limite prefissato. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over.

L'esito UNDER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri totali inferiore all'indice di riferimento e non viene sostituito
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri totali inferiore all'indice di riferimento
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento.

L'esito OVER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento
- sia il giocatore oggetto di scommessa che il suo sostituto effettuano un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, effettua un numero di tiri totali superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri totali effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento.

Se il giocatore oggetto di scommessa non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimbors. Per tiri totali si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE E SOSTITUTO U/O TIRI IN PORTA INCLUSI LEGNI (TIRI IN PORTA PLUS)**

Si deve pronosticare se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo eventuale sostituto al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore o superiore al limite prefissato. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: Under e Over.

L'esito UNDER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento e non viene sostituito
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, non viene sostituito ed effettua un numero di tiri in porta inferiore all'indice di riferimento
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore all'indice di riferimento.

L'esito OVER si verifica se:

- il giocatore oggetto di scommessa effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito
- il giocatore oggetto di scommessa viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento
- sia il giocatore oggetto di scommessa che il suo sostituto effettuano un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, effettua un numero di tiri in porta superiore all'indice di riferimento e non viene sostituito
- il giocatore oggetto di scommessa entra dalla panchina, viene sostituito e la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore all'indice di riferimento.

Se il giocatore oggetto di scommessa non partecipa all'incontro le scommesse vanno a rimbors. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Per "tiro in porta" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori, in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio:

Per indice = 6,5 - U/O 6,5 TIRI IN PORTA INCLUSI PALI E TRAVERSE GIOCATORE E SOSTITUTO INCL. T.S.

Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è inferiore a 6,5 l'esito vincente è UNDER.

Se la somma dei tiri in porta effettuati dal giocatore oggetto di scommessa e dal suo sostituto è superiore a 6,5 l'esito vincente è OVER.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE E SOSTITUTO SEGNANO ALMENO X GOL (DOPPIETTA/TRIPLETTA DUO)**

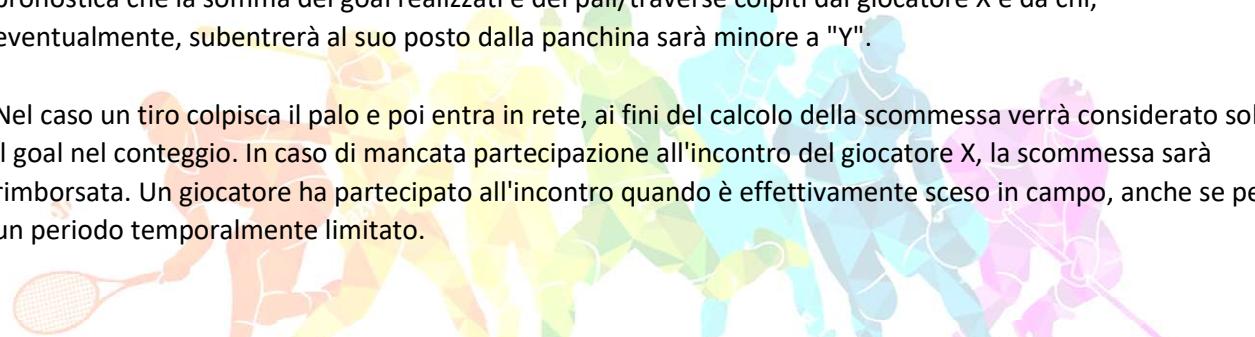
Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, la somma dei goal realizzati dal giocatore X e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà (esito SI), o meno (esito NO), maggiore o uguale a "Y".

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. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse rimangono valide.

### **GIOCATORE E SOSTITUTO ALMENO Y SOMMA GOL E LEGNI (DOPPIETTA/TRIPLETTA PLUS)**

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, la somma dei goal realizzati e dei pali/traverse colpiti dal giocatore X e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà (esito SI), o meno (esito NO), maggiore o uguale a "Y".

Con l'esito SI si pronostica che la somma dei goal realizzati e dei pali/traverse colpiti dal giocatore X e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà maggiore o uguale a "Y". Con l'esito NO si pronostica che la somma dei goal realizzati e dei pali/traverse colpiti dal giocatore X e da chi, eventualmente, subentrerà al suo posto dalla panchina sarà minore a "Y".



Nel caso un tiro colpisca il palo e poi entra in rete, ai fini del calcolo della scommessa verrà considerato solo il goal nel conteggio. 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 SBAGLIA RIGORE**

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa sbaglierà un rigore (esito SI) o meno (esito NO) nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento, nei soli tempi regolamentari. La voce NO comprende che il calciatore oggetto di scommessa non tiri un rigore, o che realizzi il rigore che gli viene assegnato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE SEGNA GOL X (PRIMO MARCATORE)

Si deve pronosticare se il calciatore indicato realizzerà o meno il gol X dell'incontro nel corso dei soli Tempi Regolamentari [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

In caso di autorete, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, o nel caso in cui il giocatore prendesse parte all'incontro dopo che sia stato segnato il gol X dell'incontro, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

Esiti pronosticabili:

- SI : il giocatore oggetto della scommessa segnerà il gol X dell'incontro
- NO : il giocatore oggetto della scommessa non segnerà il gol X dell'incontro.

### GIOCATORE SEGNA GOL X SQUADRA (PRIMO MARCATORE SQUADRA)

Si deve pronosticare se il calciatore indicato realizzerà o meno il gol X della propria squadra dell'incontro nel corso dei soli Tempi Regolamentari [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, o nel caso in cui il giocatore prendesse parte all'incontro dopo che sia stato segnato il gol X dell'incontro, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

### GIOCATORE SEGNA GOL X + RISULTATO ESATTO (PRIMO MARCATORE + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore gol X" e "Risultato Esatto" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso di autorete, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa non segna il gol X
- Altri risultati non elencati

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE SEGNA GOL X + RIS. ESATTO MULTIPLO (PRIMO MARC. + RIS. ESATTO MULTIPLO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore gol X" e "Risultato Esatto" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso di autorete, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa non segna il gol X
- Altri risultati non elencati.

### GIOCATORE SEGNA GOL X + 1X2 (PRIMO MARCATORE + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore gol X" e "Risultato Finale" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso di autorete, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

### GIOCATORE SEGNA GOL X + DC (PRIMO MARCATORE + DC)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore gol X" e "Doppia Chance" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso di autorete, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

#### GIOCATORE SEGNA GOL X + GG/NG (PRIMO MARCATORE + GG/NG)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore gol X" e "Gol/No Gol" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso di autorete, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

#### GIOCATORE SEGNA GOL X + U/O (PRIMO MARCATORE + U/O)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore gol X" e "Under/over X,5" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso di autorete, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

#### GIOCATORE SEGNA CON PIEDE DESTRO

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà con il piede destro (esito SI) o meno (esito NO) nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento, considerando i soli tempi regolamentari (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato), eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende che il calciatore oggetto di scommessa non segni oppure segni in tutte le altre modalità ad esclusione del piede destro (Sinistro, Testa, Rigore, Punizione diretta).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE SEGNA CON PIEDE SINISTRO**

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà con il piede sinistro (esito SI) o meno (esito NO) nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento, considerando i soli tempi regolamentari (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato), eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende che il calciatore oggetto di scommessa non segni oppure segni in tutte le altre modalità ad esclusione del piede sinistro (Destro, Testa, Rigore, Punizione diretta).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

### **GIOCATORE SEGNA DI TESTA**

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà di testa (esito SI) o meno (esito NO) nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento, considerando i soli tempi regolamentari (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato), eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende che il calciatore oggetto di scommessa non segni oppure segni in tutte le altre modalità ad esclusione del colpo di testa (Sinistro, Destro, Rigore, Punizione diretta).

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

### **GIOCATORE SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA**

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su punizione diretta (esito SI) o meno (esito NO) nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento, considerando i soli tempi regolamentari (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato), eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende che il calciatore oggetto di scommessa non segni oppure segni in tutte le altre modalità ad esclusione della punizione diretta (Sinistro, Destro, Testa, Rigore)

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE SEGNA SU RIGORE

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su rigore (esito SI) o meno (esito NO) nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento, considerando i soli tempi regolamentari (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato), eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende che il calciatore oggetto di scommessa non segni oppure segni in tutte le altre modalità ad esclusione del rigore (Sinistro, Destro, Testa, Punizione diretta)

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

### GIOCATORE SEGNA DA FUORI AREA

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà da fuori area (esito SI) o meno (esito NO), riga dell'area di rigore esclusa, nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento, considerando i soli tempi regolamentari (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato), eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende che il calciatore oggetto di scommessa non segni oppure segni da dentro l'area o segni un rigore.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

### GIOCATORE SEGNA DOPPIETTA

Si deve pronosticare se il giocatore indicato realizzerà o meno almeno 2 reti durante l'incontro.

Ai fini della scommessa valgono le reti segnate nei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] esclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

Esoneri pronosticabili:

- SI : il calciatore indicato segnerà almeno 2 gol durante l'incontro
- NO : il calciatore indicato non segnerà almeno 2 gol durante l'incontro

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE SEGNA DOPPIETTA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il giocatore indicato realizzerà o meno almeno 2 reti nel solo tempo x indicato.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

Esoni pronosticabili:

- SI : il calciatore indicato segnerà almeno 2 gol durante il solo tempo x indicato
- NO : il calciatore indicato non segnerà almeno 2 gol durante il solo tempo x indicato

### GIOCATORE SEGNA ENTRAMBI I TEMPI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol in entrambi i tempi di gioco; gli esiti possibili sono:

- Si : il calciatore realizzerà almeno un gol
- No : il calciatore non realizzerà nessun gol

Le scommesse verranno rimborsate in caso di mancata partecipazione all'incontro di un determinato calciatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa; se tale calciatore ha partecipato all'incontro anche se per un periodo di tempo limitato, le scommesse restano valide; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo.

### GIOCATORE SEGNA TRIPLETTA

Si deve pronosticare se il giocatore indicato realizzerà o meno almeno 3 reti durante l'incontro.

Ai fini della scommessa valgono le reti segnate nei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] esclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, 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.

Esoni pronosticabili:

- SI : il calciatore indicato segnerà almeno 3 gol durante l'incontro
- NO : il calciatore indicato non segnerà almeno 3 gol durante l'incontro

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE TITOLARE VS TUTTI

Si deve pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, tra il giocatore indicato e l'intera squadra avversaria. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1 si pronostica che il giocatore oggetto di scommessa realizzi più gol rispetto alla squadra avversaria.
- X si pronostica che il giocatore oggetto di scommessa realizzi gli stessi gol della squadra avversaria.
- 2 si pronostica che il giocatore oggetto di scommessa realizzi meno gol rispetto alla squadra avversaria.

Se il giocatore indicato non scenderà in campo dal primo minuto, tutte le scommesse andranno a rimborso (quota 1,00 per le multiple).

### GIOCATORE TITOLARE VS RESTO DELLA SQUADRA

Si deve pronosticare secondo il tradizionale metodo 1X2 chi segnerà più goal tra il giocatore oggetto di scommessa ed il resto della sua squadra, relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1 si pronostica che il giocatore oggetto di scommessa realizzi più gol di tutti i suoi compagni di squadra messi insieme.
- X si pronostica che il giocatore oggetto di scommessa realizzi gli stessi gol di tutti i suoi compagni di squadra messi insieme.
- 2 si pronostica che il giocatore oggetto di scommessa realizzi meno gol di tutti i suoi compagni di squadra messi insieme.

Se il giocatore indicato non scenderà in campo dal primo minuto, tutte le scommesse andranno a rimborso (quota 1,00 per le multiple).

### GIOCATORE TITOLARE 1X2 SENZA BOMBER

Si deve pronosticare l'esito della partita, secondo il tradizionale metodo 1X2, non considerando i goal segnati dal giocatore X oggetto di scommessa, relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1 La squadra indicata per prima vince, non tenendo presente i gol segnati dal giocatore oggetto di scommessa;
- X Il numero di gol segnati dalle due squadre, non tenendo conto del giocatore oggetto di scommessa, sono uguali;
- 2 La squadra indicata per secondo vince, non tenendo presente i gol segnati dal giocatore oggetto di scommessa

Se il giocatore indicato non scenderà in campo dal primo minuto, tutte le scommesse andranno a rimborso (quota 1,00 per le multiple).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE U/O FALLI COMMESSI

Si deve pronosticare se i falli commessi dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE U/O FALLI SUBITI

Si deve pronosticare se i falli subiti dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE U/O PARATE

Si deve pronosticare se le parate effettuate dal portiere oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE U/O PASSAGGI**

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

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### **GIOCATORE U/O TIRI IN PORTA**

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

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È 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 goal (ultima linea di muro). I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### GIOCATORE U/O TIRI IN PORTA TEMPO

Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro (più eventuale recupero), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite prefissato.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È 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 goal (ultima linea di muro). I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### GIOCATORE U/O TIRI TOTALI

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

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

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.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE ULTIMO MARCATORE SI/NO**

Si deve pronosticare se il calciatore indicato realizzerà o meno l'ultimo gol dell'incontro nel corso dei soli Tempi Regolamentari [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

In caso di autorete come ultimo gol dell'incontro, l'esito vincente per la scommessa in oggetto è il "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore le scommesse su di esso verranno rimborsate; si precisa che per partecipazione si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo anche se per un periodo di tempo limitato.

Esiti pronosticabili:

- SI : il giocatore oggetto della scommessa segnerà l'ultimo gol dell'incontro
- NO : il giocatore oggetto della scommessa non segnerà l'ultimo gol dell'incontro

### **GIOCATORE X ASSIST PER GOL GIOCATORE Y**

Si deve pronosticare se l'assist del giocatore X permetterà al marcitore Y di andare a rete nella stessa azione di gioco (Si) o meno (No), sono inclusi eventuali tempi supplementari.

La validità della scommessa è subordinata alla presenza contemporanea in campo di entrambi i giocatori indicati, anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborsato.

### **GIOCATORI DOPPIO MARCATORE (SEGNA GIOCATORE X O Y)**

Si deve pronosticare se almeno una rete verrà realizzata (SI) o meno (NO) dal giocatore X o dal giocatore Y. L'esito SI prevede che segni uno dei due giocatori o che segnino entrambi. La riferitazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari (più eventuale recupero) esclusi eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei due giocatori la scommessa sarà rimborsata.

### **GIOCATORI TITOLARI 1X2 MARCATORI**

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori segnerà il maggior numero di gol nei tempi regolamentari dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte di un calciatore o se uno dei due giocatori non dovesse giocare titolare dal primo minuto, le scommesse vanno a quota 1,00.

Gli esiti pronosticabili sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il maggior numero di gol verrà fatto dal primo giocatore
- X: se si vuole pronosticare che i due segneranno lo stesso numero di gol o non segneranno entrambi
- 2: se si vuole pronosticare che il maggior numero di gol verrà fatto dal secondo giocatore.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORI TITOLARI 1X2 TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori effettuerà il maggior numero di tiri in porta nei tempi regolamentari dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria, escluso un eventuale tiro sul palo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, saranno utilizzati i dati OPTA o la fonte video associata.

In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, a partire dal fischio d'inizio, le scommesse andranno a quota 1,00

- 1: se si vuole pronosticare che il maggior numero di tiri in porta verrà fatto dal primo giocatore
- X: se si vuole pronosticare che i due effettueranno lo stesso numero di tiri
- 2: se si vuole pronosticare che il maggior numero di tiri in porta verrà fatto dal secondo giocatore.

### GOL/NOGOL GOL+LEGNI

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (90'+ recupero, salvo dove diversamente specificato) 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; i possibili esiti sono:

- SI : 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
- NO : una delle due o entrambe le squadre non segnano almeno un goal e non colpiscono almeno un palo o una traversa

### GOL/NOGOL TEMPO

Si deve pronosticare se nel solo tempo X indicato (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato) entrambe le squadre avranno segnato almeno un gol; i possibili esiti sono:

- Gol: se si vuole pronosticare che entrambe le squadre nel solo tempo X indicato avranno segnato almeno 1 gol
- No Gol: se si vuole pronosticare che almeno una delle due squadre nel solo tempo X indicato non avrà segnato

### GOL/NOGOL + MULTIGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) tra il modello Gol/No Gol dell'incontro e Multigol X-Y. Gli esiti sui quali sarà possibile effettuare le scommesse saranno:

- Gol + Multigol
- No Gol + Multigol

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GOL DA FUORI AREA

Bisogna pronosticare se, nel corso della partita di riferimento esclusi tempi supplementari, ci sarà un gol da fuori area. Si specifica che il gol dovrà essere effettuato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa), compreso un eventuale tiro su punizione.

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

### GOL DA OLTRE META' CAMPO

Si deve pronosticare se nel corso della partita sarà fatto un gol calciando la palla dalla propria metà campo (compresa la riga di metà campo) (esito SI) o meno (esito NO). La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. La scommessa comprende i 90 minuti + extra time.

### GOL DA CALCIO D'ANGOLO

Si deve pronosticare se nel corso della partita viene segnato un gol direttamente da calcio d'angolo (esito si) o meno (esito no). La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. La scommessa comprende i 90 minuti + extra time

### GOL DELL'EX

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro verrà segnato (SI) o meno (NO) un gol da un giocatore che in precedenza apparteneva alla squadra avversaria.

### GOL DOPO IL 90'

Si deve pronosticare se, ci sarà almeno un gol nei minuti di recupero del secondo tempo dell'incontro (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per minuti di recupero del secondo tempo si intende il range temporale che va dal minuto 90:01 al triplice fischio finale dell'arbitro, NON comprensivi di extra time.

### HOME NO BET

Si deve pronosticare se l'incontro terminerà con una vittoria della squadra ospite o con un pareggio; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di vittoria della casa di casa.

### HOME NO BET TEMPO

Si deve pronosticare se il solo tempo X indicato terminerà con una vittoria della squadra ospite o con un pareggio; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di vittoria della casa di casa.

### INCONTRO AI CALCI DI RIGORE SI/NO

Si deve pronosticare se la partita terminerà o meno ai calci di rigore.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### INCONTRO AGLI EXTRA TIME SI/NO

Si deve pronosticare se verranno disputati o meno i tempi supplementari.

### MARGINE DI VITTORIA

Si deve pronosticare il margine di gol con il quale una qualsiasi delle due squadre vincerà l'incontro al termine dei tempi regolamentari scegliendo fra gli esiti proposti.

### MARGINE DI VITTORIA TEMPO

Si deve pronosticare il margine di gol con il quale una qualsiasi delle due squadre vincerà il tempo indicato scegliendo fra gli esiti proposti.

### MARGINE DI VITTORIA 7 ESITI

Si deve pronosticare il margine di gol con il quale una delle due squadre vincerà l'incontro al termine dei tempi regolamentari [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], scegliendo fra gli esiti proposti:

- A 1 : la squadra di casa vince con un gol di scarto
- A 2 : la squadra di casa vince con 2 gol di scarto
- A 3+ : la squadra di casa vince con 3 o più gol di scarto
- B 1 : la squadra ospite vince con un gol di scarto
- B 2 : la squadra ospite vince con 2 gol di scarto
- B 3+ : la squadra ospite vince con 3 o più gol di scarto
- Pareggio



### MARGINE DI VITTORIA DOPO CALCI DI RIGORE

Si deve pronosticare il margine di rigori segnati con il quale una delle squadre batterà l'altra, scegliendo fra gli esiti proposti:

- TEAM 1 CON 1 RIGORE DI SCARTO
- TEAM 1 CON 2 RIGORE DI SCARTO
- TEAM 1 CON 2 O PIU' RIGORE DI SCARTO
- TEAM 2 CON 1 RIGORE DI SCARTO
- TEAM 2 CON 2 RIGORE DI SCARTO
- TEAM 2 CON 2 O PIU' RIGORE DI SCARTO

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## METODO DEL GOL

Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il gol "n" dell'incontro.

Esiti possibili:

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

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

## MINUTO GOL X (INTERVALLO 15 MINUTI)

La scommessa consiste nel pronosticare in quale delle sette fasce di minuti sotto riportate verrà realizzata il gol x dell'incontro:

- 
- 1 - 15
  - 16 - 30
  - 31 - Fine Primo Tempo
  - 45 - 60
  - 61 - 75
  - 76 - Fine Partita
  - Nessun Gol

La scommessa si riferisce ai soli tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MINUTO GOL X (INTERVALLO 10 MINUTI)

La scommessa consiste nel pronosticare in quale delle dieci fasce di minuti sotto riportate verrà realizzata il gol x dell'incontro:

- 0 – 10
- 11-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- 61-70
- 71-80
- 81- Fine Partita
- Nessun Gol

La scommessa si riferisce ai soli tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato). Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### MINUTO GOL SQUADRA X

La scommessa consiste nel pronosticare in quale delle dieci fasce di minuti verrà realizzata il gol n indicato relativo solo alla squadra X.

La scommessa si riferisce ai soli tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato). Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

### MODALITA' DELLA VITTORIA

Si deve pronosticare quale tra i sei seguenti possibili esiti è quello verificato al termine di un determinato avvenimento:

- Vittoria squadra A ai tempi regolamentari
- Vittoria squadra A ai tempi supplementari
- Vittoria squadra A ai rigori
- Vittoria squadra B ai tempi regolamentari
- Vittoria squadra B ai tempi supplementari
- Vittoria squadra B ai rigori

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MULTICHANCE (SCOMMESSE OR)

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

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

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

Le scommesse possibili sono le combinazioni tra:

- ESITO FINALE 1X2
- DOPPIE CHANCE
- GOL/NO GOL
- UNDER/OVER
- ESITO 1X2 PRIMO TEMPO

### MULTIGOL

Si deve pronosticare se il numero totale di gol realizzati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] sarà compreso o meno nel range indicato.

### MULTIGOL TEMPO

Si deve pronosticare se il numero totale di gol realizzati da entrambe le squadre nel solo tempo X indicato [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] sarà compreso o meno nel range indicato.

### MULTIGOL SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla sola Squadra indicata durante i tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] sarà compreso o meno nell'intervallo indicato.

### MULTIGOL SQ1 + MULTIGOL SQ2

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra multigol squadra 1 e multigol squadra 2 durante i tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

### MULTIGOL T1 + MULTIGOL T2

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra multigol tempo 1 e multigol del solo tempo 2 durante i tempi regolamentari dell'incontro [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

### NUMERO ESATTO ANGOLI

Si deve pronosticare la somma degli angoli battuti da entrambe le squadre nell'incontro, scegliendo tra le soglie proposte. La refertazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari (più eventuale recupero) esclusi eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (90'+ recupero, salvo dove diversamente specificato) la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà dispari

In caso di pareggio con il risultato di 0-0 l'esito vincente sarà PARI

### PARI/DISPARI SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra indicata sarà un numero pari o dispari. Il risultato valido ai fini della scommessa sarà quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata segnerà un numero Pari di gol
- Dispari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata segnerà un numero Dispari di gol

### PARI/DISPARI TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine nel solo tempo X indicato (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato) sarà un numero pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre nel solo tempo X indicato sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre nel solo tempo X indicato sarà dispari

### PARI/DISPARI SQUADRA TEMPO

Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla squadra indicata nel solo tempo X (45'+ recupero, salvo dove diversamente specificato) sarà un numero pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata segnerà un numero Pari di gol
- Dispari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata segnerà un numero Dispari di gol

### PARI/DISPARI RIGORI REALIZZATI

Si deve pronosticare se il numero dei calci di rigore realizzati da entrambe le squadre, nella serie finale, sarà un numero PARI o DISPARI. Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa. I possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei calci di rigore realizzati sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei calci di rigore realizzati sarà dispari

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI RIGORI REALIZZATI SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero dei calci di rigore realizzati dalla sola squadra X, nella serie finale, sarà un numero PARI o DISPARI. Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa. I possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che il numero dei calci di rigore realizzati sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che il numero dei calci di rigore realizzati sarà dispari

### PARI/DISPARI ANGOLI

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti sarà un numero pari o dispari. Il risultato valido ai fini della scommessa sarà quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno battuti un numero pari di angoli
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno battuti un numero dispari di angoli

### PARI/DISPARI ANGOLI SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla sola squadra indicata sarà un numero pari o dispari. Il risultato valido ai fini della scommessa sarà quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata batterà un numero pari di angoli
- Dispari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata batterà un numero dispari di angoli

### PARI/DISPARI ANGOLI TEMPO

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti nel solo tempo X indicato sarà un numero pari o dispari. Il risultato valido ai fini della scommessa sarà quello ottenuto alla fine del solo primo tempo. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno battuti un numero pari di angoli
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno battuti un numero dispari di angoli

### PARI/DISPARI ANGOLI NEI MINUTI

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti nel solo intervallo di tempo indicato sarà un numero pari o dispari. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno battuti un numero pari di angoli
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno battuti un numero dispari di angoli

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **PARI/DISPARI CARTELLINI**

Si deve pronosticare se la somma dei cartellini ricevuti da entrambe le squadre nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sia un numero pari o dispari. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che le squadre avranno ricevuto un numero pari di cartellini
- Dispari : se si vuole pronosticare che le squadre avranno ricevuto un numero dispari di cartellini

### **PARI/DISPARI CARTELLINI SQUADRA**

Si deve pronosticare se la somma dei cartellini ricevuti dalla squadra indicata nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sia un numero pari o dispari. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata avrà ricevuto un numero pari di cartellini
- Dispari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata avrà ricevuto un numero dispari di cartellini

### **PARI/DISPARI FALLI COMMESI**

Si deve pronosticare se il numero di falli commessi nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno commessi un numero pari di falli
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno commessi un numero dispari di falli

### **PARI/DISPARI FUORIGIODO**

Si deve pronosticare se il numero di fuorigioco fischiati nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno fischiati un numero pari di fuorigioco
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno fischiati un numero dispari di fuorigioco

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari. Per TIRI IN PORTA si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno effettuati un numero pari di tiri in porta
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno effettuati un numero dispari di tiri in porta

### PARI/DISPARI PARATE

Si deve pronosticare se il numero di parate effettuate nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno effettuate un numero pari di parate
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno effettuate un numero dispari di parate

### PARI/DISPARI TIRI TOTALI

Si deve pronosticare se il numero di tiri totali realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari. Per TIRI TOTALI si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che saranno effettuati un numero pari di tiri
- Dispari : se si vuole pronosticare che saranno effettuati un numero dispari di tiri

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare l'esito alla fine del primo tempo (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinato con l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato); i possibili esiti sono:

- 1-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa e la partita terminerà con la sua stessa vittoria
- 1-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con un pareggio
- 1-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- X-1: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- X-X: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà in parità
- X-2: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- 2-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- 2-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con un pareggio
- 2-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite e la partita terminerà con la sua stessa vittoria

### PARZIALE/FINALE ANGOLI

Si deve pronosticare contemporaneamente, con il metodo 1X2, quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine del primo tempo e quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine dell'incontro. La refertazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari (più eventuale recupero) esclusi eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore. Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti.

### PARZIALE/FINALE + U/O

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

### PARZIALE/FINALE + GG/NG

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

### PARZIALE/FINALE + GOL ESATTI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" ed il numero di gol segnati considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARZIALE/FINALE + U/O TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Under/Over tempo" considerando il solo tempo X indicato.

### PASSAGGIO TURNO

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle messe a confronto passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta, tenendo conto anche del risultato dell'andata.

### PORTIERE PARA RIGORE SI/NO

Si deve pronosticare se il portiere oggetto di scommessa parerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un rigore nel match (tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) nella manifestazione di riferimento. In caso di mancata partecipazione a tutti gli incontri in programma di un portiere le scommesse vanno a quota 1,00. Un portiere ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

### PRIMO EVENTO NEI PRIMI X MINUTI

Si deve pronosticare quale sarà il primo evento che si verificherà nei primi X minuti oggetto di scommessa. Nell'esito NESSUN EVENTO sono comprese anche tutte le voci non presenti in lista. L'esito GOL comprende anche eventuali autogol.

### PROSSIMO CARTELLINO 1X2

Si deve pronosticare la squadra a cui verrà mostrato il prossimo cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico.

### PROSSIMO CARTELLINO 1X2 TEMPO

Si deve pronosticare la squadra a cui verrà mostrato il prossimo cartellino nel solo tempo X indicato.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Sono pronosticabili i seguenti esiti:

### RESTO DEL MATCH

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### RESTO DEL MATCH TEMPO

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto del tempo", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

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

### RESTO EXTRA TIME

Si deve pronosticare l'esito del "resto dei tempi supplementari", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

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

### RIBALTONE SI/NO

Si deve pronosticare se una delle due squadre andrà a vincere l'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No).

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

Con l'esito "No" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari). L'esito "No" comprende anche l'eventuale risultato 0 - 0.

### RIBALTONE SQUADRA X SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra "X" vincerà l'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No).

Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra X effettuerà il ribaltone, vincendo l'incontro dopo essere stata in svantaggio.

Con l'esito "No" si pronostica che la squadra X perderà o pareggerà l'incontro o lo vincerà senza essere andata in svantaggio.

### RIGORE SI/NO

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro (salvo dove diversamente specificato) verrà o meno assegnato un rigore ad una qualsiasi delle due squadre in campo; i possibili esiti sono:

- Si : verrà assegnato almeno un rigore
- No : non verrà assegnato nessun rigore

### RIGORE SBAGLIATO

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro (salvo dove diversamente specificato) verrà o meno sbagliato un rigore. Il NO comprende anche il "NESSUN RIGORE".

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### RIGORE SQUADRA

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro (salvo dove diversamente specificato) verrà o meno assegnato un rigore alla squadra indicata.

### RIGORE SI/NO + ESPULSIONE SI/NO

Si deve il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Rigore Si/No" ed "Espulsione Si/No" limitatamente ai tempi regolamentari dell'incontro; i possibili esiti sono:

- Si/Si : ci sarà almeno un rigore ed una espulsione
- Si/No : ci sarà almeno un rigore e nessuna espulsione
- No/Sì : ci sarà almeno una espulsione e nessun rigore
- No/No : non ci sarà né un rigore né una espulsione

La scommessa in Espulsione si/no è riferita ai soli giocatori in campo; eventuali espulsioni di giocatori in panchina, allenatori, dirigenti e staff tecnico non verranno tenute in considerazione al fine della determinazione dell'esito vincente. Sono altresì escluse eventuali espulsioni comminate dopo la fine della partita

### RIGORE ASSEGNATO PRIMI 5 MIN.

Si deve pronosticare se nei primi 5 minuti della partita verrà assegnato un rigore (esito SI) o meno (esito NO).

### RIGORI AD OLTRANZA FASE CALCI DI RIGORE SI/NO

Si deve pronosticare se, durante la fase finale dei calci di rigore, le squadre arriveranno alla pari dopo il decimo rigore, quindi arriveranno nella fase di rigori ad oltranza dove si fa un tiro a testa e quando una squadra segna e l'altra sbaglia (o viceversa) finisce la partita.

### RIGORE REALIZZATO SI/NO

Si deve pronosticare se il rigore "n" battuto nei tempi regolamentari dell'incontro (salvo dove diversamente specificato) verrà segnato o meno; i possibili esiti sono:

- Si : il rigore "n" verrà segnato
- No : il rigore "n" non verrà segnato

### RIGORI REALIZZATI FASI CALCI DI RIGORE SI/NO

Si deve pronosticare il numero esatto di rigori realizzati durante la fase dei calci di rigore.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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

Si deve pronosticare se il rigore "n" battuto durante la fase dei calci di rigore verrà segnato o meno; i possibili esiti sono:

- Si : il rigore "n" verrà segnato
- No : il rigore "n" non verrà segnato

### RISULTATO ESATTO

Si deve pronosticare l'esatto risultato maturato dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato); l'esito "Altro" comprende ogni risultato non compreso nella lista.

### RISULTATO ESATTO CONSEGUITO NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se il risultato esatto X-Y verrà conseguito nell'arco dell'incontro (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa saranno considerati solo i tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero.

Es Milan Inter 2-1, (risultato temporale 1-0 2-0 2-1): L'esito vincente per 2-0 CONSEGUITO NELL'INCONTRO è SI, L'esito vincente per 1-1 CONSEGUITO NELL'INCONTRO è NO

### RISULTATO ESATTO FASE CALCI DI RIGORE (23 ESITI)

Si deve pronosticare Bisogna pronosticare il risultato esatto durante la fase dei calci di rigore; i possibili esiti sono:

1-0; 2-0; 2-1; 3-0; 3-1; 3-2; 4-1; 4-2; 4-3; 5-3; 5-4  
0-1; 0-2; 1-2; 0-3; 1-3; 2-3; 1-4; 2-4; 3-4; 3-5; 4-5

L'esito "Altro" comprende ogni risultato non compreso nella lista.

### RISULTATO ESATTO MULTIPLO / MULTIESITI

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita al termine dei soli Tempi Regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

### RISULTATO ESATTO GOL+LEGNI

Si deve pronosticare il risultato esatto del match in termini di somma goal e pali/traverse. Ai fini della riferitazione per i pali e traverse fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in assenza di essere si fa riferimento ai dati OPTA. Nel caso un tiro colpisca il palo e poi entri in rete, ai fini del calcolo della scommessa verrà considerato solo il goal nel conteggio.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### RISULTATO ESATTO PARZIALE/FINALE 46 ESITI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra il risultato esatto maturato al termine del solo 1° tempo dell'incontro [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] e quello maturato al termine dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], scegliendo tra una delle 46 possibili combinazioni proposte. Le combinazioni proposte contengono tutti gli esiti in cui la somma dei gol totale segnata dalle due squadre nel primo tempo e a conclusione dell'incontro, sia minore o uguale a 3 gol. Per tutti le combinazioni che prevedono 4 o più gol in almeno uno dei due casi, si forniscono esiti aggregati.

### RISULTATO ESATTO TEMPO

Si deve pronosticare il risultato esatto del solo tempo X indicato (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato). L'esito "Altro" comprende ogni risultato non compreso nella lista.

### SEGNA GOL X

Si deve pronosticare quale delle 2 squadre segnerà il gol X dell'incontro. Il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato). Esiti pronosticabili:

- Team 1 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra di casa
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre segnerà il gol X
- Team 2 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra ospite

### SEGNA GOL X TEMPO

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il gol X nel solo tempo indicato [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]. Esiti pronosticabili:

- Team 1: se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra di casa
- Nessuno: se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre segnerà il gol X
- Team 2: se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra ospite

### SEGNA GOL X EXTRA TIME

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

### SEGNA GOL SQUADRA

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) la squadra indicata sarà riuscita o meno a segnare un gol; i possibili esiti sono:

- Si : se si vuole pronosticare che segnerà almeno un gol
- No : se si vuole pronosticare che non segnerà nessun gol

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SEGNA GOL SQUADRA TEMPO

Si deve pronosticare se nel solo tempo X indicato (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) la squadra oggetto di scommessa sarà riuscita o meno a segnare un gol.

I possibili esiti sono:

- Si : se si vuole pronosticare che segnerà almeno un gol
- No : se si vuole pronosticare che non segnerà nessun gol

### SEGNA GOL EXTRA TIME SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una delle due squadre sarà riuscita a segnare durante i tempi supplementari; l'esito no comprende che gli extra time non vengano disputati.

### SEGNA PROSSIMO GOL X FASE CALCI DI RIGORE

Si deve pronosticare quale delle 2 squadre segnerà il successivo gol X durante la fase dei calci di rigore. Esiti pronosticabili:

- Team 1 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra di casa
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre segnerà il gol X
- Team 2 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra ospite

### SEGNANO ENTRAMBE ALMENO DUE GOL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) entrambe le squadre avranno segnato almeno due gol; i possibili esiti sono:

- Gol : se si vuole pronosticare che entrambe segneranno due gol
- NoGol : se si vuole pronosticare che una delle due o entrambe non segneranno almeno due gol

### SEGNANO ENTRAMBE NEI DUE TEMPI

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segnano almeno un gol nei due tempi.

### SOMMA GOL 4 INTERVALLI

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati dalle due squadre nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] scegliendo tra le fasce proposte:

- 0-1 : da 0 a 1 gol
- 2-3 : da 2 a 3 gol
- 4-5 : da 4 a 5 gol
- 6+ : 6 o più gol

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

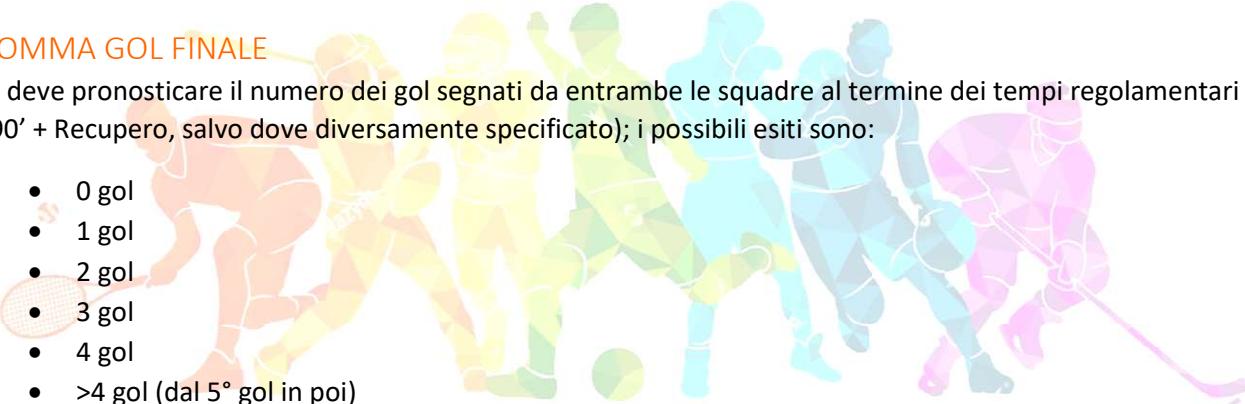
### SOMMA GOL 7 INTERVALLI

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati dalle due squadre nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] scegliendo tra le fasce proposte:

- 0 : 0 gol
- 1 : 1 gol
- 2 : 2 gol
- 3 : 3 gol
- 4 : 4 gol
- 5 : 5 gol
- 6+ : 6 o più gol

### SOMMA GOL FINALE

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato); i possibili esiti sono:

- 
- 0 gol
  - 1 gol
  - 2 gol
  - 3 gol
  - 4 gol
  - >4 gol (dal 5° gol in poi)

### SOMMA GOL SQUADRA

Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra indicata nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 0 Gol
- 1 Gol
- 2 Gol
- >2 Gol (dal 3° gol in poi)

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SOMMA GOL TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre nel corso del solo tempo X indicato regolamentare [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] scegliendo tra le possibilità proposte. Esiti pronosticabili:

- 0 Gol
- 1 Gol
- 2 Gol
- >2 Gol (dal 3° gol in poi)

### SOMMA GOL SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra indicata nel corso del solo tempo X indicato regolamentare [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 0 Gol
- 1 Gol
- 2 Gol
- >2 Gol (dal 3° gol in poi)

### SOMMA GOL TEMPO 3 ESITI

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalle due squadre nel corso del solo tempo X indicato regolamentare [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] scegliendo tra le possibilità proposte. Esiti pronosticabili:

- 0 Gol
- 1 Gol
- >1 Gol (dal 2° gol in poi)

### SOMMA GOL SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare l'esatto numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa durante il solo tempo X indicato [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- 0 Gol
- 1 Gol
- 2 Gol
- >2 Gol (dal 3° gol in poi)

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SOSTITUTO SEGNA UN GOL

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), un gol da un calciatore subentrato (sostituto).

### SOSTITUZIONE PRIMO TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se ci sarà almeno una sostituzione prima del finire del primo tempo. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse non saranno considerati i cambi nell'intervallo e i cambi nel secondo tempo della partita.

### SQUADRA A SEGNO

Si deve pronosticare quale delle due squadre avrà segnato almeno un gol al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

Esiti pronosticabili:

- Team 1 : se si vuole pronosticare che andrà a segno solo la squadra di Casa
- Team 2 : se si vuole pronosticare che andrà a segno solo la squadra Ospite
- Entrambe : se si vuole pronosticare che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre riuscirà a segnare

### SQUADRA CHE VINCE AI RIGORI

Si deve pronosticare quale delle due squadre risulterà vincitrice durante la fase dei calci di rigore.

### SQUADRA CON ALMENO 2 ESPULSI

Si deve pronosticare se almeno in una delle 2 squadre ci saranno minimo 2 espulsi (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time

### SQUADRA ULTIMO ANGOLO

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato].

- TEAM A : la squadra di casa batterà l'ultimo calcio d'angolo
- TEAM B : la squadra Ospite batterà l'ultimo calcio d'angolo
- NESSUN ANGOLO : non sarà assegnato alcun calcio d'angolo

### SQUADRA ULTIMO ANGOLO TEMPO

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo relativamente al solo tempo indicato

- TEAM A : la squadra di casa batterà l'ultimo calcio d'angolo

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

- TEAM B : la squadra Ospite batterà l'ultimo calcio d'angolo
- NESSUN ANGOLO : non sarà assegnato alcun calcio d'angolo

### SQUADRA X SEGNA NEI 2 TEMPI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa segnerà o meno almeno un gol in ciascuno dei due tempi regolamentari di gioco (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

### SQUADRA X VINCE ALMENO UN TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà o meno almeno uno dei due tempi regolamentari di gioco (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

### SQUADRA X VINCE CON 1 O 2 GOL DI SCARTO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà o meno con 1 o 2 goal di scarto al termine dei tempi regolamentari di gioco (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

### SQUADRA X VINCE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà o meno entrambi i tempi regolamentari di gioco (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

### SQUADRA X VINCE O VA IN VANTAGGIO DI Y GOL

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà l'incontro o se, in qualsiasi momento della partita, andrà in vantaggio di Y gol.

### SQUADRA VINCE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

Si deve pronosticare se almeno una delle due squadre vincerà o meno entrambi i tempi regolamentari di gioco (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

### TEMPO CON PIU' GOL 1X2

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nei due tempi di gioco regolamentari sarà maggiore nel primo tempo, maggiore nel secondo tempo, o uguale.

Per primo tempo regolamentare si intende dall'inizio dell'incontro al 45'+ recupero (salvo dove diversamente specificato).

Per secondo tempo regolamentare si intende dall'inizio del 2° tempo al 90' + Recupero (salvo dove diversamente specificato).

I possibili esiti sono:

- 1 : nel 1° Tempo ci sarà un numero di gol superiore a quelli del 2° Tempo
- X : ci sarà un numero di gol uguale tra i due tempi
- 2 : nel 2° Tempo ci sarà un numero di gol superiore a quelli del 1° Tempo

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TEMPO CON PIU' ANGOLI 1X2

Si deve pronosticare se il numero di angoli battuti nei due tempi di gioco regolamentari sarà maggiore nel primo tempo, maggiore nel secondo tempo, o uguale.

Per primo tempo regolamentare si intende dall'inizio dell'incontro al 45'+ recupero (salvo dove diversamente specificato).

Per secondo tempo regolamentare si intende dall'inizio del 2° tempo al 90' + Recupero (salvo dove diversamente specificato).

I possibili esiti sono:

- 1 : nel 1° Tempo ci sarà un numero di angoli battuti superiore a quelli del 2° Tempo
- X : ci sarà un numero di angoli battuti uguale tra i due tempi
- 2 : nel 2° Tempo ci sarà un numero di angoli battuti superiore a quelli del 1° Tempo

### TEMPO PIU' GOL SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dalla squadra indicata nei due tempi di gioco sarà maggiore nel primo tempo (esito 1), maggiore nel secondo tempo (esito 2), o uguale (esito X).

- 1 : la squadra indicata segnerà più gol nel Primo Tempo
- X : la squadra indicata segnerà lo stesso numero di gol nei 2 Tempi
- 2 : la squadra indicata segnerà più gol nel Secondo Tempo

### TOTALE ANGOLI 3 ESITI

Si deve pronosticare il numero totale di calci d'angolo che verranno battuti da entrambe le squadre nel corso dei soli tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], scegliendo tra le opzioni proposte.

### TOTALE ANGOLI TEMPO

Si deve pronosticare il numero totale di calci d'angolo che verranno battuti da entrambe le squadre nel corso del solo tempo X, scegliendo tra le opzioni proposte.

### TOTALE ANGOLI SQUADRA

Si deve pronosticare il numero totale di calci d'angolo che verranno battuti dalla sola squadra indicata nel corso dei soli tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], scegliendo tra le opzioni proposte.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TOTALE ANGOLI SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare il numero totale di calci d'angolo che verranno battuti dalla sola squadra indicata nel corso del solo tempo X indicato scegliendo tra le opzioni proposte.

### TOTALE CARTELLINI

Si deve pronosticare il numero totale di cartellini mostrati nei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

### TOTALE CARTELLINI NEL TEMPO

Si deve pronosticare il numero di cartellini mostrati nel solo tempo, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

### TOTALE CARTELLINI SQUADRA

Si deve pronosticare il numero di cartellini mostrati nei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato] alla sola squadra indicata, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

### TOTALE CARTELLINI SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare il numero di cartellini mostrati nel solo tempo X alla sola squadra indicata, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

### T/T GOL+LEGNI

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati e dei pali/traverse colpiti dalla squadra ospitante sarà superiore o inferiore rispetto alla somma di goal segnati e dei pali/traverse colpiti dalla squadra ospitata; nel caso in cui la somma dei goal e dei pali/traverse colpiti sia uguale per le due squadre, si procederà alla restituzione in vincita.

Nel caso di un tiro che colpisca il palo e poi entra in porta, verrà considerato solo il goal ai fini del conteggio. Ai fini della refertazione per i pali e traverse fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza per i pali e traverse si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## T/T HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

## T/T HANDICAP ASIATICI (0:0)

Si deve pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato (negativo alla squadra di casa, positivo alla squadra ospite); i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

La scommessa prevede indici di riferimento interi e decimali: per i valori interi la scommessa prevede la RESTITUZIONE IN VINCITA (quota 1) nel caso in cui la differenza sia pari esattamente al numero di gol indicati. La scommessa inoltre può avere anche due indici di riferimento oltre il classico x,5, cioè x,25 ed x,75, e prevede che questa venga scomposta in due scommesse di importo dimezzato su un handicap intero ed uno decimale x,5, mantenendo la stessa quota; la scommessa pertanto prevede più tipologie di vincita: META' VINCITA E META' RESTITUZIONE IN VINCITA e META' RESTITUZIONE IN VINCITA.

Per ulteriori spiegazioni si rimanda alla sezione dedicata del sito

[www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap](http://www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap)

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP EXTRA TIME

Si deve pronosticare l'esito finale dei soli tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP EXTRA TIME TEMPO 1

Si deve pronosticare l'esito finale del solo primo tempo supplementare, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP X TEMPO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo TEMPO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP ANGOLI

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap decimale "n" assegnato.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP ANGOLI NEL TEMPO

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nel solo tempo X indicato, tenendo conto dell'handicap decimale "n" assegnato.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP ANGOLI NEI MINUTI

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nel solo intervallo di tempo indicato, tenendo conto dell'handicap decimale "n" assegnato. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle messe a confronto passerà alla fase successiva o vincerà la finale di riferimento del torneo nella manifestazione.

### TUTTE VINCERANNO

Si deve pronosticare se tutte le squadre oggetto di scommessa, al termine dei tempi regolamentari, vinceranno (esito SI), o meno (esito NO), i rispettivi incontri alla data/giornata specificata.

Nel caso un avvenimento viene rinviato o non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.



### TUTTE NON VINCONO

Si deve pronosticare se tutte le squadre oggetto di scommessa, al termine dei tempi regolamentari, non vinceranno (esito SI), o meno (esito NO), i rispettivi incontri alla data/giornata specificata.

Nel caso un avvenimento viene rinviato o non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

### TUTTE PASSANO IL TURNO

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, avranno passato il turno (esito SI), o meno (esito NO), per la fase successiva della manifestazione di riferimento.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **TUTTE SEGNANO**

Si deve pronosticare se tutte le squadre oggetto di scommessa, al termine dei tempi regolamentari, segneranno (esito SI), o meno (esito NO), nei rispettivi incontri alla data/giornata specificata.

Nel caso un avvenimento viene rinviato o non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

### **TUTTE OVER N**

Si deve pronosticare se, negli incontri delle squadre indicate alla data/giornata specificata, al termine dei tempi regolamentari, la somma dei gol realizzati sarà superiore (OVER/esito SI) rispetto al limite "n" prefissato o meno (esito NO).

Nel caso un avvenimento viene rinviato o non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

### **TUTTE GOL**

Si deve pronosticare se, negli incontri delle squadre indicate alla data/giornata specificata, al termine dei tempi regolamentari, entrambe le squadre segneranno almeno un gol (GOL/esito SI) o meno (esito NO).

Nel caso un avvenimento viene rinviato o non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

### **TUTTI AMMONITI**

Si deve pronosticare se tutti i giocatori indicati verranno ammoniti (SI) o meno (NO) nei rispettivi incontri alla data/giornata specificata.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori.

### **TUTTI MARCATORI**

Si deve pronosticare se tutti i giocatori indicati realizzeranno almeno una rete (Esito SI) o meno (Esito NO) nei rispettivi incontri alla data/giornata specificata.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TUTTI MARCATORI PLUS

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, i giocatori oggetto di scommessa o chi subentrerà al loro posto dalla panchina, realizzeranno almeno un gol oppure colpiranno almeno un palo/traversa negli incontri in programma alla data specificata.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA

### ULTIMA SQUADRA A SEGNARE

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo segnerà l'ultimo gol nei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]. Esiti pronosticabili:

- Team 1 : se si vuole pronosticare che l'ultimo gol verrà segnato dalla squadra di casa
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre segnerà
- Team 2 : se si vuole pronosticare che l'ultimo gol verrà segnato dalla squadra ospite

### ULTIMO RIGORE SEGNATO FASE CALCI DI RIGORE

Si deve pronosticare se l'ultimo rigore calciato nella fase finale dei calci di rigore sarà segnato (SI) o meno (NO).

### ULTIMO RIGORE CALCIATO FASE CALCI DI RIGORE

Si deve pronosticare la squadra che batterà l'ultimo rigore nella serie finale dei calci di rigore.

### UNDER/OVER ASIATICI

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine dell'incontro (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) superi o meno l'indice di riferimento; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over : la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato.

La scommessa prevede indici di riferimento interi e decimali: per i valori interi la scommessa prevede la RESTITUZIONE IN VINCITA (quota 1) nel caso in cui la somma sia pari esattamente al numero di gol indicati. La scommessa inoltre può avere anche due indici di riferimento oltre il classico x,5, cioè x,25 ed x,75, e prevede che questa venga scomposta in due scommesse di importo dimezzato su un valore intero ed uno decimale x,5, mantenendo la stessa quota; la scommessa pertanto prevede più tipologie di vincita: META' VINCITA E META' RESTITUZIONE IN VINCITA e META' RESTITUZIONE IN VINCITA.

Per ulteriori spiegazioni si rimanda alla sezione dedicata del sito  
[www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap](http://www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap)

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## UNDER/OVER TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine del solo tempo X indicato regolamentare (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

## UNDER/OVER SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra X al termine dell'incontro (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) superi o no l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei gol segnati dalla squadra X sarà inferiore all'indice
- Over : la somma dei i gol segnati dalla squadra X sarà superiore all'indice

## UNDER/OVER SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il numero di gol segnati dalla sola squadra indicata nel solo tempo X regolamentare (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che il numero di gol segnati dalla sola squadra indicata sarà inferiore al riferimento indicato
- Over: se si vuole pronosticare che il numero di gol segnati dalla sola squadra indicata sarà superiore al riferimento indicato

## UNDER/OVER SQUADRA GOL+LEGNI

Si deve pronosticare se la somma di gol segnati e dei pali e traverse colpiti dalla sola squadra Y sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) rispetto alla soglia X indicata. Ai fini della refertazione per i pali e traverse fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore. Nel caso un tiro colpisca il palo e poi entra in rete, ai fini del calcolo della scommessa verrà considerato solo il goal nel conteggio.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei gol segnati e legni colpiti dalla squadra X sarà inferiore all'indice
- Over : la somma dei gol segnati e legni colpiti dalla squadra X sarà superiore all'indice

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER SQ1 + U/O SQ2

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra il modello scommessa U/O Squadra 1 e U/O squadra 2 al termine dell'incontro (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato)

I possibili esiti sono:

- Under+Over: la squadra di casa segna meno di x,5 gol e la squadra ospite segna più di y,5 gol
- Under+Under: la squadra di casa segna meno di x,5 gol e la squadra ospite segna meno di y,5 gol
- Over+Under: la squadra di casa segna più di x,5 gol e la squadra ospite segna meno di y,5 gol
- Over+Over: la squadra di casa segna più di x,5 gol e la squadra ospite segna più di y,5 gol

### UNDER/OVER T1 + U/O T2

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra il modello scommessa U/O Tempo 1 e U/O Tempo 2.

I possibili esiti sono:

- Under+Over: nel tempo 1 vengono segnati meno di x,5 gol e nel solo tempo 2 vengono segnati più di y,5 gol
- Under+Under: nel tempo 1 vengono segnati meno di x,5 gol e nel solo tempo 2 vengono segnati meno di y,5 gol
- Over+Under: nel tempo 1 vengono segnati più di x,5 gol e nel solo tempo 2 vengono segnati meno di y,5 gol
- Over+Over: nel tempo 1 vengono segnati più di x,5 gol e nel solo tempo 2 vengono segnati più di y,5 gol

### UNDER/OVER NEI MINUTI

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due nell'intervallo di tempo X-Y indicato superi o no l'indice di riferimento indicato; per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

I possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

### UNDER/OVER DOPO X MINUTI

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dopo x minuti di gioco superi o no l'indice di riferimento indicato; per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

I possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER + GOL/NOGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra le scommesse Gol/NoGol e Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato).

Ai fini della scommessa il risultato valido è quello ottenuto alla fine dei tempi regolamentari più eventuale recupero [90' + Recupero]

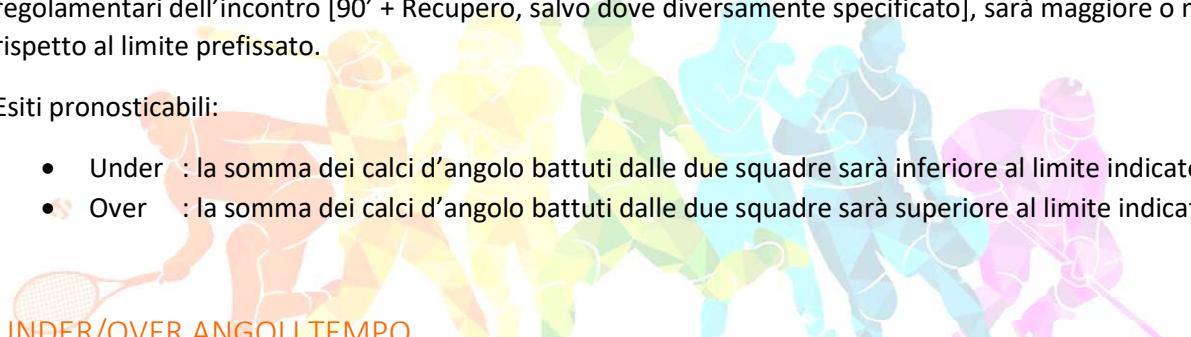
Gli esiti sui quali sarà possibile effettuare le scommesse saranno:

- Gol + Under: entrambe le squadre segneranno, ed il numero totale di gol sarà inferiore al riferimento indicato
- Gol + Over: entrambe le squadre segneranno, ed il numero totale di gol sarà superiore al riferimento indicato
- NoGol + Under: almeno una squadra non segnerà, ed il numero totale di gol sarà inferiore al riferimento indicato
- NoGol + Over: almeno una squadra non segnerà, ed il numero totale di gol sarà superiore al riferimento indicato

### UNDER/OVER ANGOLI

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nei soli tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], sarà maggiore o minore rispetto al limite prefissato.

Esiti pronosticabili:

- 
- Under : la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
  - Over : la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

### UNDER/OVER ANGOLI TEMPO

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nel solo tempo X indicato [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], sarà maggiore o minore rispetto al limite prefissato.

Esiti pronosticabili:

- Under : la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- Over : la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

### UNDER/OVER ANGOLI NEI MINUTI

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nell'intervallo di minuti indicati, sarà maggiore o minore rispetto al limite prefissato. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

Esiti pronosticabili:

- Under : la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- Over : la somma dei calci d'angolo battuti dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER ANGOLI SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra indicata nei soli tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], sarà maggiore o minore rispetto al limite prefissato.

Esiti pronosticabili:

- Under : il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra indicata sarà inferiore al limite indicato
- Over : il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra indicata sarà superiore al limite indicato

### UNDER/OVER ANGOLI SQUADRA NEI MINUTI

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla sola squadra X nell'intervallo di minuti indicati, sarà maggiore o minore rispetto al limite prefissato. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

Esiti pronosticabili:

- Under : la somma dei calci d'angolo battuti dalla sola squadra X sarà inferiore al limite indicato
- Over : la somma dei calci d'angolo battuti dalla sola squadra X sarà superiore al limite indicato

### UNDER/OVER ANGOLI SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra indicata nel solo tempo X [45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato], sarà maggiore o minore rispetto al limite prefissato.

Esiti pronosticabili:

- Under : il numero di angoli della squadra sarà inferiore al limite indicato
- Over : il numero di angoli della squadra sarà superiore al limite indicato

### UNDER/OVER ANGOLI SQ1 + U/O SQ2

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra il modello scommessa U/O angoli Squadra 1 e U/O angoli squadra 2 al termine dell'incontro (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato)

I possibili esiti sono:

- Under+Over: la squadra di casa batte meno di x,5 angoli e la squadra ospite batte più di y,5 angoli
- Under+Under: la squadra di casa batte meno di x,5 angoli e la squadra ospite batte meno di y,5 angoli
- Over+Under: la squadra di casa batte più di x,5 angoli e la squadra ospite batte meno di y,5 angoli
- Over+Over: la squadra di casa batte più di x,5 angoli e la squadra ospite batte più di y,5 angoli

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### UNDER/OVER ANGOLI + UNDER/OVER GOL

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra il superamento (OVER) o meno (UNDER) della soglia di Y goal segnati, ed il superamento (OVER) o meno (UNDER) della soglia di X calci d'angolo battuti nel match. La riferitazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari (più eventuale recupero) esclusi eventuali tempi supplementari e/o calci di rigore.

### UNDER/OVER CARTELLINI + UNDER/OVER ANGOLI

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra il superamento (OVER) o meno (UNDER) della soglia di X cartellini assegnati, ed il superamento (OVER) o meno (UNDER) della soglia di Y corner battuti nel match. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

### UNDER/OVER CARTELLINI + UNDER/OVER GOL

Si deve pronosticare la corretta combinazione tra il superamento (OVER) o meno (UNDER) della soglia di Y goal segnati, ed il superamento (OVER) o meno (UNDER) della soglia di X cartellini assegnati nel match. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

### UNDER/OVER CARTELLINI

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

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

### UNDER/OVER CARTELLINI SQUADRA

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati alla sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER CARTELLINI TEMPO

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel tempo X sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

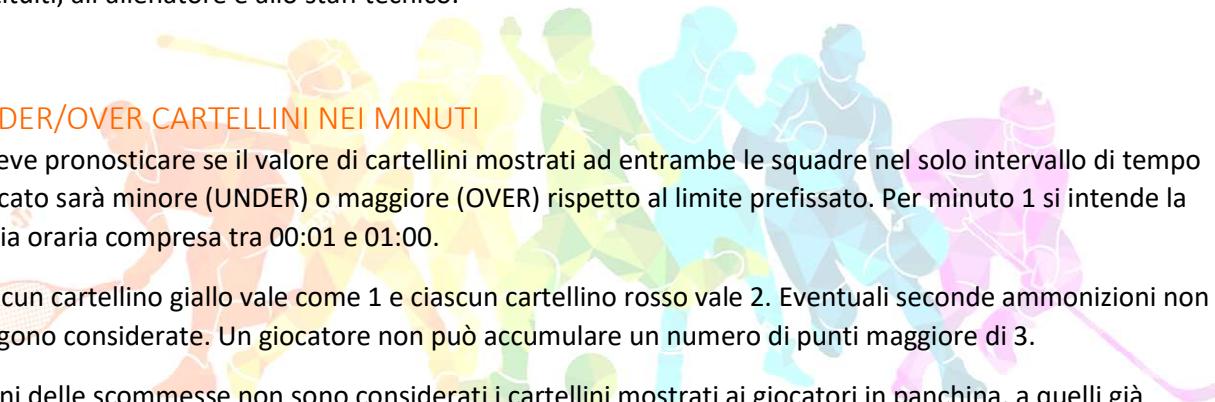
Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico.

### UNDER/OVER CARTELLINI SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati alla sola squadra indicata nel tempo X sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

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



### UNDER/OVER CARTELLINI NEI MINUTI

Si deve pronosticare se il valore di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel solo intervallo di tempo indicato sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite prefissato. Per minuto 1 si intende la fascia oraria compresa tra 00:01 e 01:00.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3.

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

### UNDER/OVER EXTRA TIME

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre nell'ambito dei soli tempi supplementari superi o no l'indice di riferimento indicato; le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over : la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### UNDER/OVER EXTRA TIME TEMPO 1

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre nell'ambito del solo primo tempo supplementare superi o no l'indice di riferimento indicato; le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over : la somma dei gol segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

### UNDER/OVER FALLI COMMESI

Si deve pronosticare se i falli commessi da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER FALLI COMMESI SQUADRA

Si deve pronosticare se i falli commessi dalla sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER FUORIGIOCO

Si deve pronosticare se i fuorigioco fischiati per entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER FUORIGIOCO SQUADRA

Si deve pronosticare se i fuorigioco fischiati per la sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER GOL+LEGNI

Si deve pronosticare se la somma di gol segnati e dei pali e traverse colpiti da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) rispetto alla soglia X indicata; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei gol segnati e dei pali e traverse colpiti dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over : la somma dei gol segnati e dei pali e traverse colpiti dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

Nel caso di un tiro che colpisca il palo e poi entra in porta, verrà considerato solo il goal ai fini del conteggio. Ai fini della refertazione per i pali e traverse fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza per i pali e traverse si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER PARATE

Si deve pronosticare se le parate effettuate da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER PARATE SQUADRA

Si deve pronosticare se le parate effettuate dalla sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Per TIRI IN PORTA si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER TIRI IN PORTA SQUADRA

Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati dalla sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Per TIRI IN PORTA si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER TIRI TOTALI

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Per TIRI TOTALI si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER TIRI TOTALI SQUADRA

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dalla sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. Per TIRI TOTALI si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscono pali e traverse. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA.

### UNDER/OVER RIGORI SEGNATI AI CALCI DI RIGORE

Si deve pronosticare se la somma totale dei calci di rigore realizzati nella serie finale da entrambe le squadre sarà minore o maggiore al limite "n" prefissato. Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa. I possibili esiti sono:

- Under : la somma calci di rigore realizzati sarà inferiore all'indice
- Over : la somma calci di rigore realizzati sarà superiore all'indice

### UNDER/OVER RIGORI SEGNATI SQUADRA AI CALCI DI RIGORE

Si deve pronosticare se i rigori segnati dalla squadra "x", nella sola fase finale dei calci di rigore, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### VINCENTE A 0 SQUADRA

Si deve pronosticare se in una determinata partita la squadra indicata otterrà una vittoria e, contemporaneamente, la squadra avversaria non riuscirà a segnare alcun gol; i possibili esiti sono:

- Si: se si vuole pronosticare che la squadra indicata vincerà senza subire gol
- No: se si vuole pronosticare che la partita finirà con un pareggio o con la vittoria per la squadra avversaria, o se la Squadra indicata vincerà subendo almeno un gol.

La scommessa si riferisce ai soli tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato)

### VINCENTE A 0 SQUADRA TEMPO X

Si deve pronosticare se nel tempo X la squadra indicata otterrà una vittoria e, contemporaneamente, la squadra avversaria non riuscirà a segnare alcun gol; i possibili esiti sono:

- Si: se si vuole pronosticare che la squadra indicata vincerà il tempo X senza subire gol
- No: se si vuole pronosticare che il tempo X finirà con un pareggio o con la vittoria per la squadra avversaria, o se la Squadra indicata vincerà subendo almeno un gol.

### VINCENTE + UNDER/OVER RIGORI SEGNATI

Si deve pronosticare l'esatta combinazione degli esiti delle scommesse "Vincente" + "Under/Over Rigori Segnati". Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

### VINCENTE COPPA

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle messe a confronto vincerà la finale del torneo nella manifestazione di riferimento.

### X ALMENO UN TEMPO

Si deve pronosticare se almeno uno dei due tempi regolamentari dell'incontro si concluderà (esito SI), o meno (esito NO), con punteggio parziale di parità.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

#### ACCOPIATA FINALISTE (Antepost)

Si deve indicare la coppia di squadre che si qualificherà per la finale del 1° posto della competizione di riferimento, scegliendo tra le combinazioni proposte. L'esito "Altro" comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

#### ACCOPIATA GRUPPO (VINCENTE Antepost)

Bisogna pronosticare le due squadre che, in qualsiasi ordine, si classificheranno al primo e al secondo posto nel gruppo specificato, scegliendo tra le combinazioni possibili.

#### ACCOPIATA IN ORDINE FINALE (Antepost)

Si deve pronosticare la coppia di squadre che, al termine della manifestazione di riferimento, si classificheranno al 1° e al 2° posto nell'ordine indicato. L'esito "Altro" comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

#### ACCOPIATA IN ORDINE GRUPPO (Antepost)

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno al 1° e al 2° posto del gruppo di riferimento nell'ordine indicato. L'esito "Altro" comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

#### ACCOPIATA NAZIONALE VINCENTE + CAPOCANNONIERE (Antepost)

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Squadra vincente e sul Vincente classifica cannonieri, scegliendo tra le possibili combinazioni proposte. Per definire il capocannoniere si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

#### ACCOPIATA PRIMO/ULTIMO NEL GRUPPO (Antepost)

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno rispettivamente al 1° e all'ultimo posto del gruppo di riferimento nell'ordine indicato. L'esito "Altro" comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### ALLENATORE ESONERATO/DIMISSIONARIO SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa sarà esonerato; si dimetterà dal ruolo ricoperto, oppure non siederà in panchina (squalifica esclusa), entro la data specificata.

Esito Si: Esonero o dimissioni dall'incarico entro la data specificata. Se il medesimo allenatore esonerato viene richiamato entro la data oggetto di scommessa dalla solita squadra, l'esito rimarrà esonerato SI.

Esito No: Nessun esonero né dimissioni entro la data specificata.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società, poiché non comportano un'interruzione nel lavoro del tecnico.

### ALLENATORE SQUADRA X ALLA DATA (Antepost)

Si deve pronosticare l'allenatore che risulterà essere in carica per la squadra X alla data indicata.

Se l'allenatore sarà in carica alla data specificata e sarà esonerato o si dimetterà successivamente la fine dell'incontro che si disputerà nella medesima data oggetto di scommessa, sarà considerato vincente l'allenatore stesso e non l'eventuale sostituto.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

### CAMBIA SQUADRA SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa, al momento della chiusura della sessione di Calciomercato di riferimento (estiva o invernale) indicata nella data dell'avvenimento, giocherà per una squadra diversa (esito SI), o meno (esito NO), rispetto al periodo precedente l'apertura della sessione stessa.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del calciatore oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

### CAMPIONATO: VINCENTE GRUPPO (Antepost)

Bisogna pronosticare quale squadra tra quelle proposte otterrà il piazzamento più alto in classifica al termine del campionato in oggetto. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale del campionato di riferimento.

### CAMPIONE D'INVERNO (Antepost)

Bisogna pronosticare quale Squadra sarà prima in classifica al termine del girone di andata.

La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale del campionato di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### CAPOCANNONIERE MANIFESTAZIONE (VINCENTE Antepost)

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli presenti nella lista proposta, che avrà realizzato il maggior numero di gol al termine della manifestazione di riferimento (compresi i minuti di recupero ed eventuali tempi supplementari, esclusi rigori di spareggio). In caso di parità di gol, ai fini della refertazione si fa riferimento alla classifica dei marcatori pubblicata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. In caso di ulteriore parità si tiene conto di quanto previsto dal Decreto Ministeriale n.111 del 2006.

### CHAMPIONS LEAGUE SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata, al termine del proprio campionato di calcio, avrà ottenuto una posizione in classifica che le dà diritto a partecipare alla Champions League nella stagione successiva o ai relativi preliminari. Ai fini della refertazione si terrà conto della sola classifica finale del campionato di calcio di riferimento, verranno esclusi metodi di qualificazione diretta alle manifestazioni oggetto di scommessa.

Esiti possibili:

- SI: La squadra si piazzera in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa
- NO: La squadra si piazzera in una posizione di classifica non compresa tra quelle indicate nella descrizione della scommessa

### CLASSIFICATO SI/NO (Antepost)

Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, al termine del campionato indicato, si piazzera o meno in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa.

Esiti possibili:

- SI: La squadra si piazzera in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa
- NO: La squadra si piazzera in una posizione di classifica non compresa tra quelle indicate nella descrizione della scommessa

### COMPOSIZIONE PODIO IN ORDINE (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto ordine delle squadre, tra tutte le possibili combinazioni proposte, nella composizione del podio della manifestazione.

### CONVOCATO SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa sarà presente (esito SI), o meno (esito NO), nella lista dei convocati della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Convocato Si/No relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate valide.

Ai fini della refertazione fa fede la lista definitiva diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### ELIMINATA AGLI OTTAVI SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa verrà eliminata o meno dal torneo di riferimento agli ottavi di finale

### ELIMINATA AI GIRONI SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa verrà eliminata o meno dal torneo di riferimento nella fase a gironi.

### ELIMINATA AI QUARTI SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa verrà eliminata o meno dal torneo di riferimento ai quarti di finale

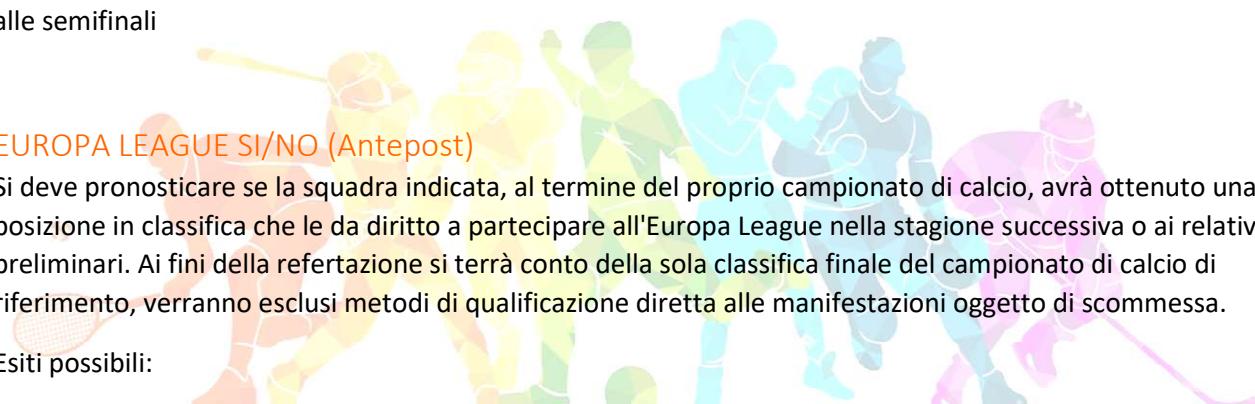
### ELIMINATA ALLE SEMIFINALI SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa verrà eliminata o meno dal torneo di riferimento alle semifinali

### EUROPA LEAGUE SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata, al termine del proprio campionato di calcio, avrà ottenuto una posizione in classifica che le da diritto a partecipare all'Europa League nella stagione successiva o ai relativi preliminari. Ai fini della refertazione si terrà conto della sola classifica finale del campionato di calcio di riferimento, verranno esclusi metodi di qualificazione diretta alle manifestazioni oggetto di scommessa.

Esiti possibili:

- 
- SI: La squadra si piazzera in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa
  - NO: La squadra si piazzera in una posizione di classifica non compresa tra quelle indicate nella descrizione della scommessa

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MARCATORI 1X2 MANIFESTAZIONE (Antepost)

Si deve pronosticare chi tra i due giocatori proposti da ADM avrà realizzato, al termine di una determinata manifestazione, il maggior numero di gol; i possibili esiti sono:

- Segno 1 : se si vuole pronosticare che vincerà il primo dei due giocatori proposti
- Segno X : se si vuole pronosticare che i due giocatori segneranno lo stesso numero di gol
- Segno 2 : se si vuole pronosticare che vincerà il secondo dei due giocatori proposti

La refertazione avverrà in base alla classifica dei marcatori, reperibile sul sito ufficiale degli organizzatori, stilata al termine della manifestazione.

La validità della scommessa è subordinata alla presenza di entrambi i giocatori nelle liste ufficiali di ciascuna squadra partecipante alla data della prima partita in calendario della stessa. Per presenza si intende l'inclusione nella lista dei giocatori partecipanti alla manifestazione al momento sopra descritta anche se gli stessi giocatori non avranno disputato incontri.

### MIGLIORE ATTACCO (Antepost)

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.

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

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

### MIGLIORE ATTACCO DEL GRUPPO FASE A GIRONI (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il maggior numero di gol al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire il migliore attacco del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

### MIGLIORE DIFESA (Antepost)

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.

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MIGLIORE DIFESA DEL GRUPPO FASE A GIRONI (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il minor numero di gol al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire la migliore difesa del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

### MIGLIORE DELLA LISTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte otterrà il miglior piazzamento.

### MIGLIOR GIOCATORE COMPETIZIONE (Antepost)

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

### MIGLIOR GIOVANE COMPETIZIONE (Antepost)

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

### MIGLIORE SQUADRA DELLA CONFEDERAZIONE/NAZIONE (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra, tra quelle proposte, appartenenti ad una specifica Confederazione/Nazione di calcio, che conquisterà il miglior piazzamento finale al termine della manifestazione. I piazzamenti possibili in ordine crescente di prevalenza sono:

- "Eliminata nella fase a gironi"
- "Eliminata negli ottavi di finale"
- "Eliminata nei quarti di finale"
- "Eliminata nelle semifinali"
- "Seconda classificata" (o RUNNER UP)
- "Vincitrice della manifestazione"

Nei casi di parità, per definire la migliore squadra della Confederazione, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore squadra quella che occupa la posizione più alta nella classifica.

### NAZIONALITA' PROSSIMO AVVERSARIO SQUADRA X (Antepost)

Si deve pronosticare la nazionalità dell'avversario che la squadra oggetto di scommessa affronterà nel prossimo turno della manifestazione indicata.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### NUMERO GOL GIOCATORE (Antepost)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione. Nel caso di un ritiro o di sospensione della manifestazione e per tutto quello che non è menzionato, si rimanda al regolamento ADM.

### PASSAGGIO TURNO (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle messe a confronto passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta.

### PEGGIOR ATTACCO (Antepost)

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.

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

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

### PEGGIORE ATTACCO DEL GRUPPO FASE A GIRONI (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il minore numero di gol al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire il peggiore attacco del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PEGGIOR DIFESA (Antepost)

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.

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

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

### PEGGIORE DIFESA DEL GRUPPO FASE A GIRONI (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il maggior numero di gol al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire la peggiore difesa del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

### PIAZZAMENTO FINALE SQUADRA NEL CAMPIONATO (Antepost)

Si deve pronosticare la posizione in classifica della squadra oggetto di scommessa al termine della manifestazione di riferimento.

### PIAZZAMENTO FINALE SQUADRA NEL TORNEO (Antepost)

Si deve pronosticare quale sarà il piazzamento finale della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento. I possibili esiti (non tutti pronosticabili, in base al regolamento del torneo) sono:

- "Eliminata nella fase a gironi"
- "Eliminata sedicesimi di finale"
- "Eliminata negli ottavi di finale"
- "Eliminata nei quarti di finale"
- "Eliminata nelle semifinali"
- "Seconda classificata" (o RUNNER UP)
- "Vincitrice della manifestazione"

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

### PIAZZATO NEI PRIMI X (Antepost)

Si deve pronosticare se una determinata squadra si qualificherà o meno nei primi X posti al termine della stagione in corso; gli esiti possibili sono:

- Si : se si vuole pronosticare che la squadra si qualificherà nei primi X posti
- No : se si vuole pronosticare che la squadra non si qualificherà nei primi X posti

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PRIMI TRE IN CLASSIFICA (Antepost)

Si devono pronosticare le squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1°; al 2° e al 3° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

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

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

### PROMOSSA SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se una determinata squadra verrà promossa o meno al termine della stagione in corso; gli esiti possibili sono:

- Si : se si vuole pronosticare che la squadra verrà promossa
- No : se si vuole pronosticare che la squadra non verrà promossa

### PROSSIMO AVVERSARIO SQUADRA X (Antepost)

Si deve pronosticare l'avversario che la squadra oggetto di scommessa affronterà nel prossimo turno della manifestazione indicata.



### PROSSIMA SQUADRA GIOCATORE (Antepost)

Pronosticare quale sarà la futura squadra del giocatore oggetto di scommessa entro una specifica data.

Tra gli esiti possibili, oltre alle squadre proposte, anche "Squadra Estera" (cioè una squadra estera al campionato di provenienza attuale del giocatore) e "Nessuna squadra".

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

### QUALIFICATO SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se una determinata squadra si qualificherà o meno alla manifestazione indicata; gli esiti possibili sono:

- Si : se si vuole pronosticare che la squadra riuscirà a qualificarsi
- No : se si vuole pronosticare che la squadra non riuscirà a qualificarsi

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### QUALIFICATA IN EUROPA SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata, al termine del proprio campionato di calcio, avrà ottenuto una posizione in classifica che le da diritto a partecipare alla Champions League oppure all'Europa League nella stagione successiva o ai relativi preliminari. Ai fini della refertazione si terrà conto della sola classifica finale del campionato di calcio di riferimento, verranno esclusi metodi di qualificazione diretta alle manifestazioni oggetto di scommessa.

Esiti possibili:

- SI: La squadra si piazzerà in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa
- NO: La squadra si piazzerà in una posizione di classifica non compresa tra quelle indicate nella descrizione della scommessa

### RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata si qualificherà o meno agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento.

Esiti pronosticabili:

- SI : la squadra oggetto di scommessa si qualificherà agli ottavi di finale
- NO : la squadra oggetto di scommessa non si qualificherà agli ottavi di finale

### RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata si qualificherà o meno ai quarti di finale della manifestazione di riferimento.

Esiti pronosticabili:

- SI : la squadra oggetto di scommessa si qualificherà ai quarti di finale
- NO : la squadra oggetto di scommessa non si qualificherà ai quarti di finale

### RAGGIUNGE I SEDICESIMI SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata si qualificherà o meno ai sedicesimi di finale della manifestazione di riferimento.

Esiti pronosticabili:

- SI : la squadra oggetto di scommessa si qualificherà ai sedicesimi di finale
- NO : la squadra oggetto di scommessa non si qualificherà ai sedicesimi di finale

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata si qualificherà o meno alla finale della manifestazione di riferimento.

Esiti pronosticabili:

- SI : la squadra oggetto di scommessa si qualificherà alla finale
- NO : la squadra oggetto di scommessa non si qualificherà alla finale

### RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra indicata si qualificherà o meno alle semifinali della manifestazione di riferimento.

Esiti pronosticabili:

- SI : la squadra oggetto di scommessa si qualificherà alle semifinali
- NO : la squadra oggetto di scommessa non si qualificherà alle semifinali

### RETROCESSA SI / NO (Antepost)

Si deve pronosticare se una determinata squadra verrà retrocessa o meno al termine della stagione in corso; gli esiti possibili sono:

- Si : se si vuole pronosticare che la squadra verrà retrocessa
- No : se si vuole pronosticare che la squadra non verrà retrocessa

### SECONDA CLASSIFICATA FINALE (Antepost)

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al secondo posto nella competizione di riferimento.

### SECONDA CLASSIFICATA NEL GRUPPO (Antepost)

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al secondo posto del proprio gruppo nella competizione di riferimento.

### SQUADRA DEL CAPOCANNONIERE (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra di appartenenza, tra quelle proposte in una lista, del capocannoniere di una manifestazione. Per definire il capocannoniere si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **SQUADRA PUNTI NEL GIRONE (Antepost)**

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti in classifica che una squadra otterrà al termine della fase a gironi.

### **SQUADRA PRIMA ALLA GIORNATA X (Antepost)**

Si deve pronosticare la squadra prima in classifica al termine della giornata indicata del campionato di riferimento. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale del campionato di riferimento.

### **TESTA A TESTA (Antepost)**

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

### **TOP ASSIST (Antepost)**

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica “assist totali” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento. Per assist totali si intende “ogni passaggio volontario che metta il compagno nelle condizioni di avere una occasione da gol o di realizzare una rete”. In caso di parità di “assist totali”, si terrà conto degli assist vincenti. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **TRIPLETE SQUADRA SI/NO (Antepost)**

Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a vincere (esito SI), o meno (esito NO), il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TRIPLETE (Antepost)

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

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

La lista esiti potrà contenere anche le seguenti voci: ALTRO = l'insieme delle squadre non quotate singolarmente; NESSUNO = nessuna squadra riuscirà a conquistare il triplete in stagione.

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

### TRIPLETINO (Antepost)

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

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

La lista esiti potrà contenere anche le seguenti voci: ALTRO = l'insieme delle squadre non quotate singolarmente; NESSUNO = nessuna squadra riuscirà a conquistare il triplete in stagione.

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

### TRIS DI RETROCESSE (Antepost)

Si devono pronosticare le tre squadre che, in qualsiasi ordine, si classificheranno nelle ultime tre posizioni del campionato oggetto di scommessa.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione indicata, due o più squadre avranno ottenuto lo stesso punteggio, verranno adottati i criteri di classifica del campionato oggetto di scommessa.

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

### ULTIMA CLASSIFICATA GRUPPO (Antepost)

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto del proprio gruppo nella competizione di riferimento.

### UNDER/OVER GOL GIORNATA X (Antepost)

Si deve pronosticare se i gol realizzati nei match disputati nella giornata oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. In caso di rinvio di una partita nella giornata di riferimento saranno attribuiti al match rinviato 2 gol. In caso di rinvio di due o più partite nella giornata di riferimento si procederà al rimborso della scommessa.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva per la quale gareggia (ES. Champions League, Europa League, Serie A, Premier League, ecc..) o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica (ES. Classifica Cannonieri Serie A)

### VINCENTE SCARPA D'ORO (Antepost)

Si deve pronosticare l'attaccante che si aggiudicherà il titolo di "scarpa d'oro" della stagione indicata. Il premio viene conferito all'attaccante che ha segnato il maggior numero di gol in Europa durante una stagione, in base al seguente regolamento:

I gol segnati nei cinque campionati più importanti secondo il record FIFA (Inghilterra, Spagna, Germania, Italia, Portogallo) valgono doppio;  
i gol segnati nei tornei minori valgono 1,5.

### VINCENTE SCARPA D'ORO DEI MONDIALI (Antepost)

Si deve pronosticare l'attaccante che si aggiudicherà il titolo di "scarpa d'oro" della manifestazione indicata. Si precisa che in caso di parità di gol verranno presi in considerazione il numero di assist per determinare il vincitore e che in caso di ulteriore pareggio si controlla il giocatore con il minor numero di minuti giocati e quindi con la migliore media realizzativa

### VINCENTE CAMPIONATO CON HANDICAP (Antepost)

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

La certificazione dei risultati avviene sulla base della classifica diramata dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione, comprensiva delle eventuali penalizzazioni.

In caso di modifica della classifica successiva alla fine del campionato e in caso di parità si farà riferimento al DM 111 del 2006.

### VINCENTE PER LA PRIMA VOLTA SI/NO (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra vincitrice della manifestazione si aggiudicherà il titolo per la prima volta.

### VINCENTE SENZA SQUADRA "X" (Antepost)

Bisogna pronosticare chi vincerebbe la manifestazione in oggetto, escludendo dalla lista la squadra "X". Si fa riferimento alla classifica ufficiale del campionato in questione.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### VINCENTE SENZA SQUADRA "X" e "Y" (Antepost)

Si deve pronosticare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa escludendo le squadre indicate nella descrizione della scommessa.

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

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

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

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



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## TENNIS

### TESTA A TESTA (ESCLUSO RITIRO)

Si deve pronosticare il tennista che si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà il tennista (o la squadra) indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà il tennista (o la squadra) indicato per secondo

La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione dell'incontro è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due si ritira prima che il numero minimo di set necessari all'assegnazione dell'incontro siano completati, la scommessa sarà rimborsata.

### SET BETTING A 3

Si deve pronosticare l'esatto numero di set con il quale si concluderà l'incontro. I possibili esiti sono:

- 2-0
- 2-1
- 1-2
- 0-2

In caso di ritiro o squalifica da parte di uno dei due tennisti le scommesse andranno a rimborsato.

### SET BETTING A 5

Si deve pronosticare l'esatto numero di set con il quale si concluderà l'incontro. I possibili esiti sono:

- 3-0
- 3-1
- 3-2
- 2-3
- 1-3
- 0-3

In caso di ritiro o squalifica da parte di uno dei due tennisti le scommesse andranno a rimborsato.

### 1X2 GAME X E Y SET

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà i Games X e Y nel Set "n".

L'esito 1 risulterà vincente se entrambi i Games saranno vinti dal giocatore 1; l'esito X risulterà vincente se sarà vinto un Game per parte; l'esito 2 risulterà vincente se entrambi i Games saranno vinti dal giocatore 2.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 ACE

Si deve pronosticare il tennista che avrà messo a segno il maggior numero di Ace nell'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : il primo tennista (o coppia di tennisti) metterà a segno il maggior numero di Ace
- X : entrambi i tennisti (o coppie di tennisti) metteranno a segno pari numero di Ace
- 2 : il secondo tennista (o coppia di tennisti) metterà a segno il maggior numero di Ace

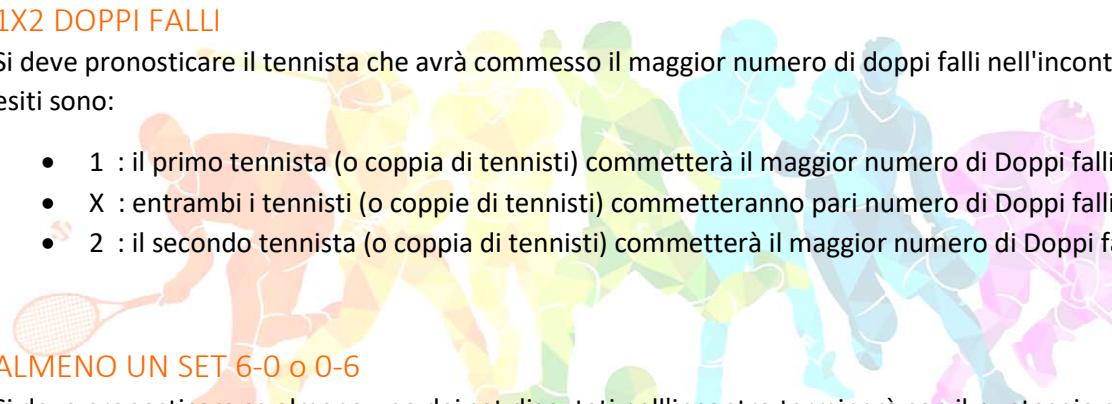
### 1X2 BREAK

Si deve pronosticare il tennista che avrà messo a segno il maggior numero di Break nell'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : il primo tennista (o coppia di tennisti) metterà a segno il maggior numero di Break
- X : entrambi i tennisti (o coppie di tennisti) metteranno a segno pari numero di Break
- 2 : il secondo tennista (o coppia di tennisti) metterà a segno il maggior numero di Break

### 1X2 DOPPI FALLI

Si deve pronosticare il tennista che avrà commesso il maggior numero di doppi falli nell'incontro; i possibili esiti sono:

- 
- 1 : il primo tennista (o coppia di tennisti) commetterà il maggior numero di Doppi falli
  - X : entrambi i tennisti (o coppie di tennisti) commetteranno pari numero di Doppi falli
  - 2 : il secondo tennista (o coppia di tennisti) commetterà il maggior numero di Doppi falli

### ALMENO UN SET 6-0 o 0-6

Si deve pronosticare se almeno uno dei set disputati nell'incontro terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6.

Esoni pronosticabili:

- SI : almeno uno dei set disputati nell'incontro terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6
- NO : nessun set disputato nell'incontro terminerà con il punteggio di 6-0 o 0-6

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

### BREAK X NEL SET Y

Si deve pronosticare chi, nel set Y del match oggetto di scommessa, effettuerà il break X. Per break si intende il game vinto sul servizio dell'avversario. Gli esiti pronosticabili sono

- 1: il tennista indicato per primo vincerà il break X
- NESSUNO: nessuno dei due tennisti effettuerà il break X
- 2: il tennista indicato per secondo vincerà il break X

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### CHI VINCE I PRIMI Z PUNTI SET X GIOCO Y

Si deve pronosticare secondo il tradizionale metodo 1X2, il punteggio del set X game Y al termine del punto Z.

Esiti pronosticabili:

- 1 : Se il tennista indicato per primo avrà vinto più punti rispetto al tennista indicato per secondo nel set x del game y
- X : Se il tennista indicato per primo avrà vinto lo stesso numero di punti del tennista indicato per secondo nel set x del game y.
- 2 : Se il tennista indicato per primo avrà vinto meno punti rispetto al tennista 2 nel set x del game y

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

### ENTRAMBI VINCONO ALMENO UN SET

Si deve pronosticare se entrambi i tennisti vinceranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno un set nell'incontro oggetto di scommessa. Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

### GAME AI VANTAGGI SI/NO NEL SET

Si deve pronosticare se nel Set "x", il Game "n" finirà (esito SI), o meno (esito NO), ai vantaggi.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Game, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### GARA A PUNTI GAME NEL SET

Si deve pronosticare quale dei due tennisti realizzerà per primo il limite di "n" punti nel Game "x" del Set "z".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### GARA A GAMES NEL SET

Si deve pronosticare quale dei due tennisti realizzerà per primo il limite di "n" Games nel Set "x".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE VINCE PUNTO X GAME Y SET Z CON ERRORE NON FORZATO

Si deve pronosticare se il punto X del game Y del set Z verrà assegnato tramite un ERRORE NON FORZATO da parte di uno dei due tennisti o se verrà vinto senza che siano stati commessi errori che determinano la vittoria del punto. Gli esiti pronosticabili sono:

- Giocatore 1 CON ERRORE NON FORZATO. Il tennista indicato per primo nel modello di scommessa si aggiudicherà il punto grazie all'errore non forzato dell'avversario.
- Giocatore 2 CON ERRORE NON FORZATO. Il tennista indicato per secondo nel modello di scommessa si aggiudicherà il punto grazie ad un errore non forzato dell'avversario.
- Giocatore 1 SENZA ERRORE NON FORZATO. Il tennista indicato per primo nel modello di scommessa si aggiudicherà il punto senza che l'avversario abbia commesso un errore non forzato.
- Giocatore 2 SENZA ERRORE NON FORZATO. Il tennista indicato per secondo nel modello di scommessa si aggiudicherà il punto senza che l'avversario abbia commesso un errore non forzato.

### GIOCATORE X VINCE ALMENO UN SET

Si deve pronosticare se il giocatore X vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Esiti pronosticabili:

- SI : il giocatore X vincerà almeno un set
- NO : il giocatore X non vincerà nessun set

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.



### GIOCATORE X VINCE ESATTAMENTE Y SET

Si deve pronosticare se il giocatore X vincerà, o meno, esattamente il numero indicato di set nell'incontro. Esiti pronosticabili:

- SI : il giocatore X vincerà esattamente Y set
- NO : il giocatore X non vincerà esattamente Y set

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate

### GIOCATORE VINCE DOPO ALMENO 1 SET IN SVANTAGGIO (RIBALTO)

Si deve pronosticare se uno dei due tennisti o coppia di tennisti andrà a vincere l'incontro dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No) di almeno 1 SET.

Con l'esito "Si" si pronostica che uno dei due tennisti o coppia di tennisti si troverà in svantaggio di almeno 1 set durante il match e vincerà l'incontro effettuando il ribaltone. Con l'esito "No" si pronostica che un tennista o coppia di tennisti vincerà l'incontro senza essere mai andato in svantaggio oppure perderà l'incontro.

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MODALITA' DI ASSEGNAZIONE PUNTO X GAME Y SET Z

Si deve pronosticare come verrà assegnato il punto X del game Y del set Z scegliendo tra le opzioni seguenti:

- ACE : il servizio che tocca terra nell'apposita area senza avere contatto con la rete né essere toccato dalla racchetta o dal corpo dell'avversario
- DOPPIO FALLO : se un tennista commettere due falli al servizio, dando il punto all'avversario
- ALTRO : un punto ottenuto dopo uno scambio

### NUMERO SET SI-NO

Si deve pronosticare se verranno disputati X o Y set nell'incontro. Esiti pronosticabili:

- SI : verranno disputati X o Y set nell'incontro
- NO : non verranno disputati X o Y set nell'incontro

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate

### PALLA BREAK NEL SET X GAME Y

Si deve pronosticare se nel game Y del set X ci sarà (SI) o meno (NO) una palla break, anche se non la concretizza; per palla break si intende la situazione nella quale il giocatore in risposta si trova a un punto dal vincere il game in cui l'avversario è al servizio.

### PARI/DISPARI GAMES

Si deve pronosticare se il numero totale di game giocati nell'incontro sarà pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : il numero totale di game giocati sarà pari
- Dispari : il numero totale di game giocati sarà dispari

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game.

### PARI/DISPARI GAMES SET X

Si deve pronosticare se il numero totale di game giocati nel set X indicato sarà pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : il numero totale di game giocati sarà pari
- Dispari : il numero totale di game giocati sarà dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI PUNTI GAME NEL SET X

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i tennisti nel Game "n" del Set "x" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

### RISULTATO ESATTO GAME X SET Y

Si deve pronosticare quale sarà il risultato esatto del Game "x" del Set "y".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Game, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

### RISULTATO ESATTO O BREAK GAME X SET Y

Si deve pronosticare quale sarà il risultato esatto del Game "x" del Set "y" con il quale vincerà il giocatore a servizio o se ci sarà un break.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Game, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### RISULTATO ESATTO SI/NO

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set della partita di riferimento.

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

### RISULTATO ESATTO SET X

Si deve pronosticare quale sarà, in termine di games, il risultato esatto del set X indicato. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, la scommessa verrà rimborsata.

### RISULTATO ESATTO SET X DOPO N GAMES

Si deve pronosticare quale sarà, in termine di games, il risultato dopo i primi N games nel set X oggetto di scommessa.

### RISULTATO ESATTO TIE BREAK SET X

Si deve pronosticare quale sarà, in termine di punti, il risultato esatto del tie break del set X indicato. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, la scommessa verrà rimborsata.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### RISULTATO MULTIPLO SET X

Si deve pronosticare quale sarà, in termine di games, il risultato esatto del set X indicato comprensivo di eventuale tie break, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

### SET TOTALI 2/3

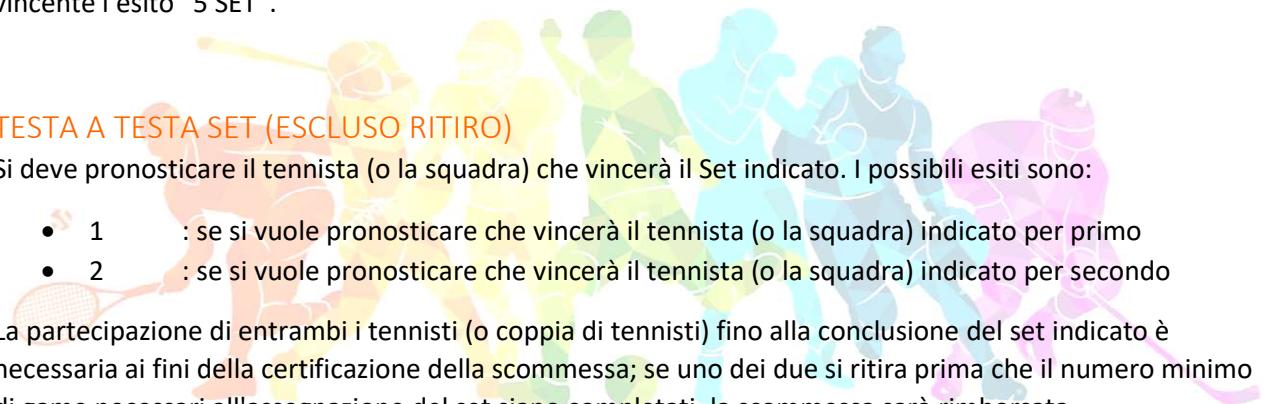
Si deve pronosticare il numero totale di Set che verranno giocati.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima del termine del 2° Set, le scommesse andranno a rimborso; qualora invece si dovesse ritirare successivamente al termine del 2° Set sul risultato di 1-1, sarà considerato vincente l'esito "3 SET".

### SET TOTALI 3/5

Si deve pronosticare il numero totale di Set che verranno giocati.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima del termine del 4° Set, le scommesse andranno a rimborso; qualora invece si dovesse ritirare successivamente al termine del 4° Set sul risultato di 2-2, sarà considerato vincente l'esito "5 SET".



### TESTA A TESTA SET (ESCLUSO RITIRO)

Si deve pronosticare il tennista (o la squadra) che vincerà il Set indicato. I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà il tennista (o la squadra) indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà il tennista (o la squadra) indicato per secondo

La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione del set indicato è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; se uno dei due si ritira prima che il numero minimo di game necessari all'assegnazione del set siano completati, la scommessa sarà rimborsata.

### T/T GAME X SET Y

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il Game "n" nel Set "x".

Le scommesse sono valide se un tennista si ritira o viene squalificato durante il Game indicato.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del Game indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

### T/T PUNTO X GAME Y SET Z

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il punto X nel game Y del set Z.

Le scommesse sono valide se un tennista si ritira o viene squalificato durante il punto.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del punto indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### T/T PUNTO X TIE BREAK SET Y

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il punto X nel tie break del set Y.

Le scommesse sono valide se un tennista si ritira o viene squalificato durante il punto.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del punto indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

### T/T TIE BREAK SET

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il tie break nel Set "x".

Le scommesse sono valide se un tennista si ritira o viene squalificato durante il tie break indicato.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del tie break indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

### T/T HANDICAP GAMES

Si deve pronosticare quale tennista vincerà più games (giochi) nell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti. I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del tennista indicato per primo
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del tennista indicato per secondo

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa verrà rimborsata. Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP GAMES SET X

Si deve pronosticare quale tennista vincerà più games (giochi) nel set X, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti. I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del tennista indicato per primo
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del tennista indicato per secondo

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set indicato, la scommessa verrà rimborsata.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP SET VINTI

Si deve pronosticare quale tennista vincerà più set nell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due tennisti. I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del tennista indicato per primo
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del tennista indicato per secondo

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa verrà rimborsata.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### TIE BREAK NEL MATCH SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro verrà disputato almeno un Tie-Break (ossia se almeno un set terminerà sul punteggio di 7-6 oppure 6-7) o meno. Esiti possibili:

- SI : nell'incontro verrà disputato almeno un Tie-Break
- NO : nell'incontro non verranno disputati Tie-Break

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

### TIE BREAK NEL SET X SI/NO

Si deve pronosticare se nel Set X indicato verrà disputato il Tie-Break (ossia se il Set terminerà sul punteggio di 7-6 oppure 6-7) o meno. Esiti possibili:

- SI : nel Set verrà disputato il Tie-Break
- NO : nel Set non verrà disputato il Tie-Break

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima o durante il set indicato X, le scommesse andranno a rimborsato.

### TOTALE PUNTI GAME NEL SET

Si deve pronosticare il totale dei punti che vengono realizzati da entrambi i giocatori nel Game "n" del Set "x".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O ACE

Si deve pronosticare se la somma degli Ace realizzati dai due tennisti (o dalla coppia di tennisti) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di ace sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di ace sarà superiore al margine indicato.

### U/O ACE GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero di Ace realizzati dal tennista (o dalla coppia di tennisti) X sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di ace del giocatore X sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di ace del giocatore X sarà superiore al margine indicato.

### U/O ACE SET

Si deve pronosticare se la somma degli Ace realizzati dai due tennisti (o dalla coppia di tennisti) nel solo set indicato sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di ace sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di ace sarà superiore al margine indicato.

### U/O BREAK

Si deve pronosticare se la somma dei Break realizzati dai due tennisti (o dalla coppia di tennisti) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di Break sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di Break sarà superiore al margine indicato.

### U/O BREAK GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero di Break realizzati dal tennista (o dalla coppia di tennisti) X sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di Break del giocatore X sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di Break del giocatore X sarà superiore al margine indicato.

### U/O COLPI NEL PUNTO X GAME Y SET Z

Si deve pronosticare se la somma dei colpi realizzati da entrambi i giocatori nel punto X del gioco Y del set Z sarà superiore (esito Over) o inferiore (esito Under) ad un determinato valore:

- UNDER : il numero di colpi sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di colpi sarà superiore al margine indicato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O DOPPI FALLI

Si deve pronosticare se la somma dei doppi falli commessi dai due tennisti (o dalla coppia di tennisti) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di Doppi falli sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di Doppi falli sarà superiore al margine indicato.

### U/O DOPPI FALLI GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero di doppi falli commessi dal tennista (o dalla coppia di tennisti) X sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di Doppi falli del giocatore X sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di Doppi falli del giocatore X sarà superiore al margine indicato.

### U/O DOPPI FALLI SET

Si deve pronosticare se la somma dei doppi falli commessi dai due tennisti (o dalla coppia di tennisti) nel solo set indicato sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di Doppi falli sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di Doppi falli sarà superiore al margine indicato.

### U/O DOPPI FALLI GIOCATORE NEL SET

Si deve pronosticare se il numero di doppi falli commessi dal tennista (o dalla coppia di tennisti) nel set Y sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) allo spread offerto; i possibili esiti sono:

- UNDER : il numero di Doppi falli del giocatore nel set Y sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero di Doppi falli del giocatore nel set Y sarà superiore al margine indicato.

### U/O GAMES

Si deve pronosticare se il numero di game nel match saranno superiori (OVER) o inferiori (UNDER) rispetto alla soglia indicata; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei games sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei games sarà maggiore al margine indicato

Si procederà in ogni caso al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto dopo aver disputato un numero di games inferiore alla soglia indicata.

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O GAMES NEL SET

Si deve pronosticare se, relativamente al solo set "N" dell'incontro, il numero totale dei games sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. Si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto e non ci siano risultati maturati sul campo.

Esiti pronosticabili:

- UNDER : il numero totale dei games nel set "N" sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero totale dei games nel set "N" sarà superiore al margine indicato.

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game.

### U/O GAMES GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero totale dei games vinti dal giocatore (o squadra) "N" sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. Si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto e non ci siano risultati maturati sul campo.

Esiti pronosticabili:

- UNDER: il numero totale dei games vinti dal giocatore (o squadra) "N" sarà inferiore al margine indicato
- OVER: il numero totale dei games vinti dal giocatore (o squadra) "N" sarà superiore al margine indicato

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game.

### U/O PUNTI NEL TIE BREAK DEL SET X

Si deve pronosticare se, relativamente al solo tie break del set X dell'incontro, il numero totale di punti sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. Si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto e non ci siano risultati maturati sul campo.

Esiti pronosticabili:

- UNDER : il numero totale dei punti nel tie break del set X sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero totale dei punti nel tie break del set X sarà superiore al margine indicato

### U/O SET DISPUTATI

Si deve pronosticare se il numero di set giocati sarà superiore o inferiore rispetto alla soglia indicata. Gli esiti pronosticabili sono:

- Under : il numero di set giocati sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : il numero di set giocati sarà superiore all'indice di riferimento

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O TIE BREAK

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati più (OVER) o meno (UNDER) Tie-Break (ossia i set che termineranno sul punteggio di 7-6 oppure 6-7) rispetto alla soglia indicata. Esiti possibili:

- Under : il numero di tie break giocati sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : il numero di tie break giocati sarà superiore all'indice di riferimento

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse andranno rimborsate, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato maturato sul campo.

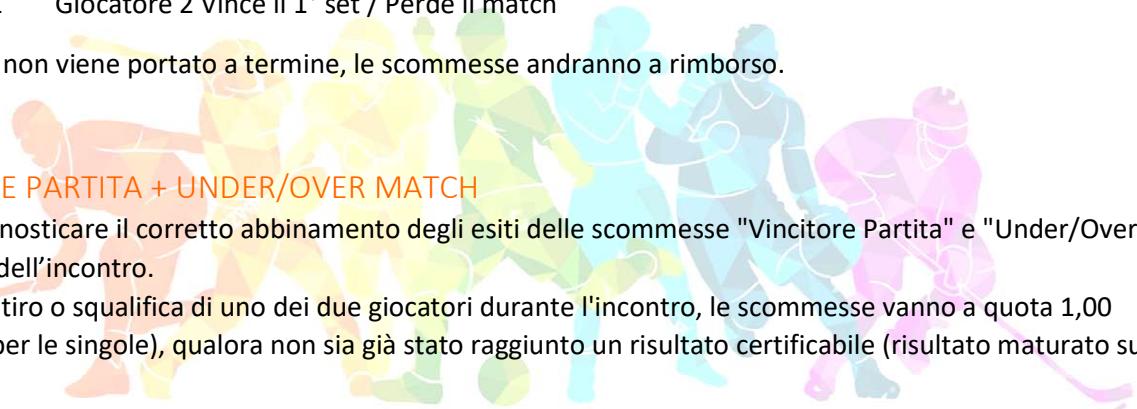
### VINCE SET 1 / FINALE

Si deve pronosticare l'esatta combinazione tra chi vincerà il primo set e chi vincerà il match.

Esiti possibili:

- 1/1 Giocatore 1 Vince il 1° set / Vince il match
- 1/2 Giocatore 1 Vince il 1° set / Perde il match
- 2/2 Giocatore 2 Vince il 1° set / Vince il match
- 2/1 Giocatore 2 Vince il 1° set / Perde il match

Se il match non viene portato a termine, le scommesse andranno a rimborso.



### VINCITORE PARTITA + UNDER/OVER MATCH

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincitore Partita" e "Under/Over" al termine dell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### VINCONO TUTTI

Si deve pronosticare se tutti i tennisti oggetto di scommessa vinceranno (esito SI) o meno (esito NO) il loro primo incontro utile di riferimento. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### VINCONO TUTTI A ZERO

Si deve pronosticare se tutti i tennisti oggetto di scommessa vinceranno (esito SI) o meno (esito NO) il loro primo incontro utile di riferimento, senza perdere nemmeno un set. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TURNO RAGGIUNTO TENNISTA (Antepost)

Consiste nel pronosticare in quale turno il tennista oggetto di scommessa verrà eliminato o se risulterà vincente del torneo indicato.

### RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se il tennista indicato si qualificherà o meno alla finale della manifestazione di riferimento.

Esiti pronosticabili:

- SI : il tennista oggetto di scommessa si qualificherà alla finale
- NO : il tennista oggetto di scommessa non si qualificherà alla finale

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO (Antepost)

Si deve pronosticare se il tennista indicato si qualificherà o meno alle semifinali della manifestazione di riferimento.

Esoni pronosticabili:

- SI : il tennista oggetto di scommessa si qualificherà alle semifinali
- NO : il tennista oggetto di scommessa non si qualificherà alle semifinali

### VINCENTE DEL QUARTO (Antepost)

Consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il quarto di finale di un determinato torneo.

### VINCENTE META TABELLONE (Antepost)

Consiste nel pronosticare se a vincere il torneo sarà un tennista proveniente dalla parte alta (TOP HALF) o bassa (BOTTOM HALF) del tabellone di un determinato torneo.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BASKET

### 1X2 5.5 PUNTI (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

### 1X2 BASKET (SENZA OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita esclusi eventuali tempi supplementari, tenendo conto di un margine di 5 punti applicato, come segue, al punteggio finale:

- 1: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa con uno scarto superiore a 5 punti
- X: se si vuole pronosticare la vittoria per una qualsiasi delle due squadre purchè sia ottenuta con uno scarto uguale o inferiore a 5 punti
- 2: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite con uno scarto superiore a 5 punti

### T/T (SENZA OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

La scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### 1X2 SENZA SCARTO

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita compresi eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP (1X2 H)

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra di casa
- XH : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è di parità
- 2H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 QUARTO X

Si deve pronosticare il risultato finale del solo quarto di gioco indicato tenendo conto di un margine di 2 punti applicato, come segue, al punteggio finale quarto:

- 1: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa con uno scarto uguale o superiore a 3 punti
- X: se si vuole pronosticare il pareggio oppure la vittoria per una qualsiasi delle due squadre purché sia ottenuta con uno scarto uguale o inferiore a 2 punti
- 2: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite con uno scarto uguale o superiore a 3 punti

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 QUARTO X SENZA MARGINI

Si deve pronosticare il risultato del solo X quarto di gioco, senza l'applicazione di nessun margine al punteggio maturato sul campo da ciascuna delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare il pareggio
- 2: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

### 1X2 TEMPO X SENZA MARGINI

Si deve pronosticare l'esito della partita nel solo TEMPO di gioco indicato.

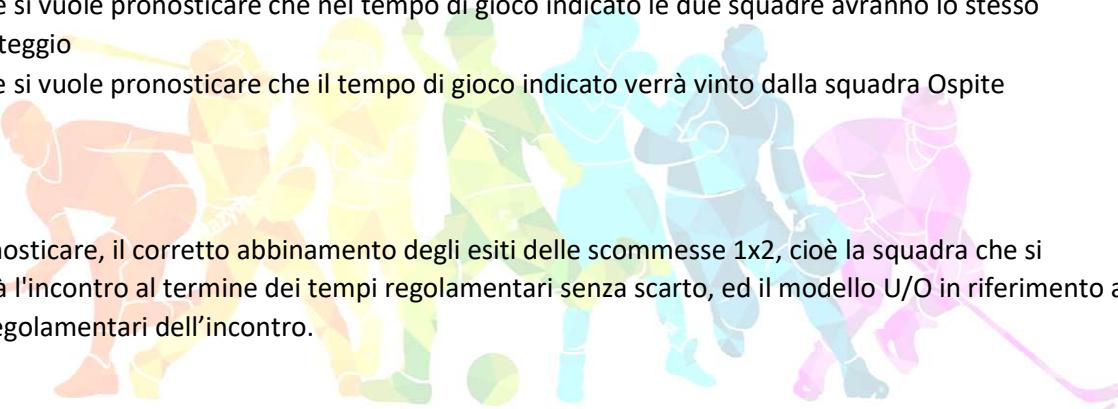
- 1 ° Tempo = 1 ° Quarto + 2 ° Quarto
- 2 ° Tempo = 3 ° Quarto + 4 ° Quarto

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare che nel tempo di gioco indicato le due squadre avranno lo stesso punteggio
- 2: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra Ospite

### 1X2 + U/O

Si deve pronosticare, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse 1x2, cioè la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari senza scarto, ed il modello U/O in riferimento ai soli tempi regolamentari dell'incontro.



### 1X2 + U/O TEMPO

Si deve pronosticare, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse 1x2, cioè la squadra che si aggiudicherà il solo tempo X indicato senza scarto, ed il modello U/O in riferimento al solo tempo X indicato.

### 1X2 + U/O QUARTO

Si deve pronosticare, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse 1x2, cioè la squadra che si aggiudicherà il solo quarto X indicato senza scarto, ed il modello U/O in riferimento al solo tempo X indicato.

### ALMENO X INCONTRI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare se, almeno X degli incontri indicati nella descrizione dell'avvenimento, disputerà (esito SI) o meno (esito NO) i tempi supplementari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### CHI SEGNA TIRO LIBERO X

Si deve pronosticare quale squadra segnerà il tiro libero X.

### EXTRA TIME SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati o meno i tempi supplementari.

### GARA A PUNTI

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite "n" di punti indicato, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

### GARA A PUNTI (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite "n" di punti indicato, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro più eventuali tempi supplementari.

### GARA A PUNTI NEL QUARTO

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite "n" di punti, relativamente al solo quarto X indicato.

### GIOCATORE U/O PUNTI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà più (OVER) o meno (UNDER) punti nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari rispetto alla soglia indicata. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### GIOCATORE U/O PUNTI + T/T

Si deve pronosticare la combinazione tra la scommessa GIOCATORE U/O PUNTI ed il vincente dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### GIOCATORE U/O PUNTI + ASSIST

Si deve pronosticare se la somma dei punti e assist realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE U/O PUNTI + RIMBALZI

Si deve pronosticare se la somma dei punti e rimbalzi realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### GIOCATORE U/O PUNTI + RIMBALZI + ASSIST

Si deve pronosticare se la somma dei punti, rimbalzi ed assist realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### GIOCATORE U/O ASSIST

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa effettuerà più (OVER) o meno (UNDER) assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari rispetto alla soglia indicata. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### GIOCATORE U/O ASSIST + T/T

Si deve pronosticare la combinazione tra la scommessa GIOCATORE U/O ASSIST ed il vincente dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### GIOCATORE U/O ASSIST + RIMBALZI

Si deve pronosticare se la somma degli assist e rimbalzi realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### GIOCATORE U/O TIRI DA 3 SEGNATI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà più (OVER) o meno (UNDER) tiri da 3 nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari rispetto alla soglia indicata. Per "3 Punti Field Gol" si intendono i soli tiri da 3 punti fatti dal campo e concretizzatisi in punto. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE U/O RIMBALZI**

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) rimbalzi nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari rispetto alla soglia indicata. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### **GIOCATORE U/O RIMBALZI + T/T**

Si deve pronosticare la combinazione tra la scommessa GIOCATORE U/O RIMBALZI ed il vincente dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### **GIOCATORE U/O RUBATE**

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) palle rubate nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari rispetto alla soglia indicata. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### **GIOCATORE U/O STOPPATE**

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) stoppate nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari rispetto alla soglia indicata. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### **GIOCATORE U/O STOPPATE + RUBATE**

Si deve pronosticare se la somma delle stoppate e delle palle rubate realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### **GIOCATORI 1X2**

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori indicati otterrà il maggior numero di punti nel rispettivo incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei due giocatori oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

### **MARGINE VITTORIA SQUADRA (INCLUSI OT)**

Si deve pronosticare lo scarto di punti con il quale una delle due squadre batterà l'altra, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le fasce proposte.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MARGINE VITTORIA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare lo scarto di punti con il quale la squadra vincente si aggiudicherà il match, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le fasce proposte.

### MARGINE VITTORIA QUARTO

Si deve pronosticare lo scarto di punti con il quale la squadra vincente si aggiudicherà il solo quarto X scegliendo tra le fasce proposte.

### MODALITA CANESTRO DEL PROSSIMO PUNTO

Si pronosticare quale sarà la modalità del canestro con cui verrà segnato il punto x; gli esiti pronosticabili sono

- tiro libero
- tiro da 2 punti
- tiro da 3 punti.

Tutti i punti compresi tra il punteggio attuale ed il punteggio raggiunto verranno valutati come il canestro segnato (es Se sul 50 pari venisse trasformato un tiro da tre, il punto 101-102 verranno riferiti come tiro da 3).

### NUMERO DI QUARTI VINTI

Si deve pronosticare il risultato esatto dei quarti aggiudicati dalle due squadre nell'incontro. Ciascun quarto di gioco assegnerà un punto per la squadra che se lo aggiudica. Se il quarto termina in parità non sarà assegnato alcun punteggio alle due squadre. Nel caso in cui due o più quarti finiscano in parità risulterà vincente l'esito ALTRO.

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : la somma dei punti sarà pari
- Dispari : la somma dei punti sarà dispari

### PARI/DISPARI (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro (inclusi eventuali overtime) la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : la somma dei punti sarà pari
- Dispari : la somma dei punti sarà dispari

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI QUARTO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo quarto di gioco indicato, sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari

In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

### PARI/DISPARI SQUADRA

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro il numero dei punti segnati dalla sola squadra indicata sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : il numero dei punti sarà pari
- Dispari : il numero dei punti sarà dispari

### PARI/DISPARI TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato, sarà pari o dispari.

- 1 ° Tempo = 1 ° Quarto + 2 ° Quarto
- 2 ° Tempo = 3 ° Quarto + 4 ° Quarto

I possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari

In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative ai tempi di gioco non conclusi.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare, in base al classico sistema 1X2 (senza l'applicazione di alcun margine), la combinazione del risultato alla fine del primo tempo (1° Quarto + 2° Quarto) con il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro. I possibili esiti sono:

- 1-1: la squadra di casa vince il primo tempo e la partita
- 1-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con un pareggio
- 1-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- X-1: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- X-X: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà in parità
- X-2: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- 2-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- 2-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con un pareggio
- 2-2: la squadra ospite vince il primo tempo e la partita

### QUARTO CON PIU' PUNTI

Bisogna pronosticare quale tra i 4 quarti di gioco avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui il punteggio più alto sarà presente contemporaneamente su due o più quarti di gioco, l'esito vincente sarà "PAREGGIO".

### SQUADRA QUARTO CON PIU' PUNTI

Si deve pronosticare quale squadra segnerà più punti in un singolo quarto. La scommessa prevede l'esito X qualora le due squadre abbiano il quarto con il maggior numero di punti segnati uguali.

### SQUADRA IN VANTAGGIO AL TERMINE DI OGNI QUARTO

Si deve pronosticare quale tra le due squadre sarà in vantaggio al termine di tutti i quarti. La scommessa prevede l'esito NESSUNO nel caso in cui nessuna delle due squadre sarà stata in vantaggio alla fine di ogni quarto.

### SOMMA PUNTI 10 o 12 ESITI

Si deve pronosticare il numero dei punti segnati da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari, escluso eventuali overtime, scegliendo tra le fasce proposte.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T QUARTO

Si deve pronosticare il risultato finale del solo quarto X indicato, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

La scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### T/T TEMPO

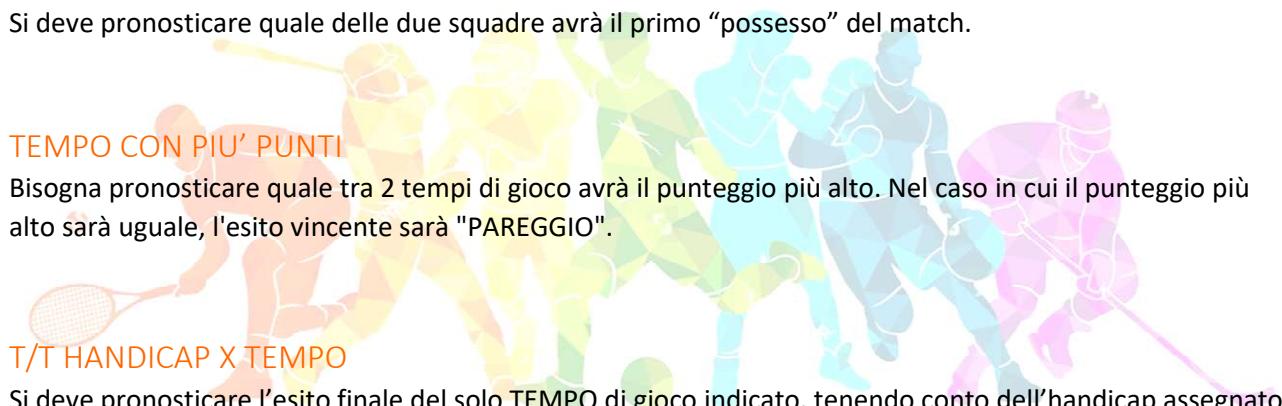
Si deve pronosticare il risultato finale del solo quarto X indicato, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

La scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### TESTA A TESTA PALLA A DUE

Si deve pronosticare quale delle due squadre avrà il primo "possesso" del match.



### TEMPO CON PIU' PUNTI

Bisogna pronosticare quale tra 2 tempi di gioco avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui il punteggio più alto sarà uguale, l'esito vincente sarà "PAREGGIO".

### T/T HANDICAP X TEMPO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo TEMPO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

- 1 ° Tempo = 1° Quarto + 2° Quarto
- 2 ° Tempo = 3° Quarto + 4° Quarto

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP X QUARTO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo QUARTO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

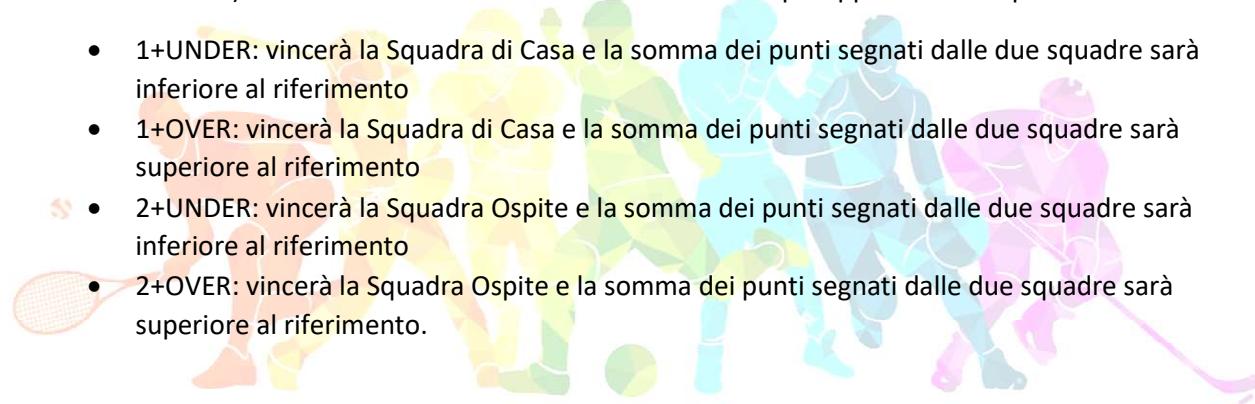
I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite

### T/T + U/O (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare la combinazione del Vincitore Partita e dell'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) al termine dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono:

- 
- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
  - 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
  - 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
  - 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento.

### T/T + ULTIMO PUNTO (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare la combinazione tra chi vincerà l'incontro e chi segnerà l'ultimo punto. Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

### T/T + ENTRAMBE ALMENO X PUNTI (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare la combinazione tra chi vincerà l'incontro e se entrambe le squadre segneranno almeno X punti ciascuna nell'incontro. Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP + U/O (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare la combinazione del T/T Handicap e dell'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) al termine dell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari. I possibili esiti sono:

- 1H+UNDER: il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 1H+OVER: il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- 2H+UNDER: il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 2H+OVER: il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### ULTIMA SQUADRA A SEGNARE X QUARTO

Si deve pronosticare la squadra che segnerà per ultimo nel quarto X oggetto di scommessa.

### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro, superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento.

### UNDER/OVER (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (compresi eventuali tempi supplementari), superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER ASIATICI

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (compresi eventuali tempi supplementari), superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

La scommessa prevede indici di riferimento interi: la scommessa prevede la RESTITUZIONE IN VINCITA (quota 1) nel caso in cui la somma sia pari esattamente al numero di punti indicati.

Per ulteriori spiegazioni si rimanda alla sezione dedicata del sito

[www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap](http://www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap)

### UNDER/OVER ASIATICI TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine del solo tempo X indicato, superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

La scommessa prevede indici di riferimento interi: la scommessa prevede la RESTITUZIONE IN VINCITA (quota 1) nel caso in cui la somma sia pari esattamente al numero di punti indicati.

Per ulteriori spiegazioni si rimanda alla sezione dedicata del sito

[www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap](http://www.betpoint.it/Pagine/Contenuto.aspx?APP-Asian-Handicap)

### UNDER/OVER SQUADRA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dal team X al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (compresi eventuali tempi supplementari) superi o no l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER QUARTO X

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo quarto di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER TEMPO X

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento segnalato.

- 1 ° Tempo = 1° Quarto + 2° Quarto
- 2 ° Tempo = 3° Quarto + 4° Quarto

I possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalla due squadre sarà superiore all'indice di riferimento

### UNDER/OVER QUARTO X SQUADRA Y

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra Y nel solo QUARTO di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento segnalato.

I possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che il numero di punti segnati dalla squadra Y sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che il numero di punti segnati dalla squadra Y sarà superiore all'indice di riferimento

### UNDER/OVER TEMPO X SQUADRA Y

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra Y nel solo TEMPO di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento segnalato.

I possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che il numero di punti segnati dalla squadra Y sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che il numero di punti segnati dalla squadra Y sarà superiore all'indice di riferimento

### UNDER/OVER SOGLIA PUNTI

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro superi o no l'indice di riferimento indicato, o se verranno segnati esattamente il numero di punti indicati; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- X : la somma dei punti segnati dalle due squadre è uguale al riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER MASSIMO PUNTI CONSECUTIVI

Si deve pronosticare il numero massimo di punti consecutivi segnati da una delle due squadre sia maggiore (over) o minore (under) al limite N indicato.

### VANTAGGIO DI ALMENO Y PUNTI NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se una delle due squadre riuscirà o meno ad avere almeno Y punti di vantaggio dalla squadra avversaria durante l'incontro.

### TUTTE VINCENTI (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se tutte le squadre oggetto di scommessa vinceranno (esito SI) o meno (esito NO) il loro primo incontro di riferimento. La certificazione della scommessa comprende eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione in cui sono coinvolte le singole squadre. Nel caso di sospensione di un incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

### VINCENTE CON HANDICAP (Antepost)

Si deve pronosticare il risultato finale alla fine della serie dei playoff, considerando l'handicap attribuito ad una delle due squadre

### MIGLIOR REALIZZATORE DI RIMBALZI (Antepost)

Si deve pronosticare il giocatore che catturerà il maggior numero di rimbalzi nella manifestazione oggetto di scommessa. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### MIGLIOR REALIZZATORE DI ASSIST (Antepost)

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di assists nella manifestazione oggetto di scommessa. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### MIGLIOR REALIZZATORE DI PUNTI (Antepost)

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nell'incontro oggetto di scommessa. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### MIGLIOR REALIZZATORE DA 3 PUNTI (Antepost)

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di canestri da 3 punti al termine della stagione della manifestazione in oggetto. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **MIGLIOR IMPROVED PLAYER DELL'ANNO (Antepost)**

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il premio "Most Improved Player" nella manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **MIGLIOR ROOKIE DELL'ANNO (Antepost)**

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il premio "Rookie Of The Year" nella manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### **MIGLIOR ALLENATORE (Antepost)**

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

### **MVP MANIFESTAZIONE (Antepost)**

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il premio MVP nella manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

### **PIAZZATO NEI PRIMI X (Antepost)**

Si deve pronosticare se una determinata squadra si qualificherà o meno nei primi X posti al termine della stagione in corso; gli esiti possibili sono:

- Si : se si vuole pronosticare che la squadra si qualificherà nei primi X posti
- No : se si vuole pronosticare che la squadra non si qualificherà nei primi X posti

### **RISULTATO ESATTO SERIE (Antepost)**

Si deve pronosticare il Risultato Esatto della serie di incontri di Playoff, giocati al meglio delle 3, 5 o delle 7 gare, tra le due squadre oggetto di scommessa.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## VOLLEY

### VINCITORE PARTITA

Si deve pronosticare quale delle due squadre si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

### SET BETTING A 5

Si deve pronosticare l'esatto numero di set con il quale si concluderà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 3-0
- 3-1
- 3-2
- 2-3
- 1-3
- 0-3

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel match sarà pari o dispari.

### PARI/DISPARI SET

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel solo Set indicato sarà pari o dispari.

### PARI/DISPARI SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nel match sarà pari o dispari.

### RISULTATO DOPO X SET

Si deve pronosticare, tramite il tradizionale metodo 1X2, la squadra che avrà vinto più set alla fine del set x.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SET X - GARA A Y PUNTI

Si deve quale delle due squadre arriverà prima a vincere Y Punti nel Set indicato.

### SET X – 1X2 DOPO N PUNTI

Si deve, tramite il tradizionale metodo 1X2, il risultato del set X dopo N punti.

### SET X SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro verrà disputato o meno il set indicato.

Esiti pronosticabili:

- SI : il set indicato verrà disputato
- NO : il set indicato non verrà disputato

### SET X AI VANTAGGI SI/NO

Si deve pronosticare se il set X terminerà o meno ai vantaggi.

Esiti pronosticabili:

- SI : il set indicato terminerà ai vantaggi
- NO : il set indicato non terminerà ai vantaggi

### TEAM X VINCE ESATTAMENTE Y SET

Si deve pronosticare se la squadra X vincerà Y set o meno nell'incontro.

### TEAM X VINCE ALMENO 1 SET

Si deve pronosticare se la squadra X vincerà almeno un set o meno nell'incontro.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato finale della partita tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP PUNTI NEL SET

Si deve pronosticare chi vincerà il Set X tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP SET VINTI

Si deve pronosticare chi vincerà il maggior numero di set, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il numero di set ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il numero di set ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T SET

Si deve pronosticare quale delle due squadre si aggiudicherà il set indicato; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TOTALE SET (3/5)

Si deve pronosticare il numero esatto dei Set che verranno disputati.

Esiti possibili: 3, 4 o 5 Set.

### TOTALE SET AI VANTAGGI (3/5)

Si deve pronosticare il numero dei Set che termineranno ai vantaggi. Esiti possibili: 0, 1, 2, 3, 4 o 5 Set.

### U/O

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dell'incontro superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento

### U/O PUNTI NEL SET X

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine del Set X superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### U/O PUNTI SQUADRA X

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalla sola squadra indicata al termine del match superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà superiore all'indice di riferimento.

### U/O SET DISPUTATI

Si deve pronosticare se il numero di set giocati sarà superiore o inferiore rispetto alla soglia indicata. Gli esiti pronosticabili sono:

- Under : il numero di set giocati sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : il numero di set giocati sarà superiore all'indice di riferimento

### VINCE IL PUNTO NEL SET X

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punto "n" nel Set "x".

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### VINCE SET 1 / FINALE

Si deve pronosticare l'esatta combinazione tra chi vincerà il primo set e chi vincerà il match.

Esiti possibili:

- 1/1 Giocatore 1 Vince il 1° set / Vince il match
- 1/2 Giocatore 1 Vince il 1° set / Perde il match
- 2/2 Giocatore 2 Vince il 1° set / Vince il match
- 2/1 Giocatore 2 Vince il 1° set / Perde il match

Se il match non viene portato a termine, le scommesse andranno a rimborsno.



*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### PIAZZATO NEI PRIMI X (Antepost)

Si deve pronosticare se una determinata squadra si qualificherà o meno nei primi X posti al termine della stagione in corso; gli esiti possibili sono:

- Si : se si vuole pronosticare che la squadra si qualificherà nei primi X posti
- No : se si vuole pronosticare che la squadra non si qualificherà nei primi X posti

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## ARRAMPICATA SPORTIVA

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## ATLETICA LEGGERA

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## AUTOMOBILISMO

### VINCENTE GP

Si deve pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

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

### VINCENTE QUALIFICHE UFFICIALI

Si deve pronosticare il pilota che vincerà le Qualifiche Ufficiali del singolo Gran Premio.

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

### VINCENTE QUALIFICHE SPRINT SHOOTOUT

Si deve pronosticare il pilota che vincerà le Qualifiche Sprint Shootout del singolo Gran Premio.

Se un pilota non partecipa alla Qualifica Sprint Shootout le scommesse accettate su quel pilota verranno considerate perdenti.

### VINCENTE GARA SPRINT

Si deve pronosticare il pilota che vincerà la gara Sprint del singolo Gran Premio.

Se un pilota non partecipa alla Gara Sprint le scommesse accettate su quel pilota verranno considerate perdenti.

### VINCENTE PROVE LIBERE

Si deve pronosticare il pilota che vincerà la prova libera del singolo Gran Premio.

Se un pilota non partecipa alla prova libera le scommesse accettate su quel pilota verranno considerate perdenti.

### CLASSIFICATO SI/NO

Si deve pronosticare se il pilota indicato risulterà CLASSIFICATO o NON CLASSIFICATO a fine gara.

Per essere classificato un pilota deve aver percorso almeno il 90% dei giri coperti dal vincitore della gara, arrotondando per difetto al numero intero di giri più vicino.

La certificazione della scommessa è condizionata alla partecipazione alla gara del possibile oggetto di scommessa, nel caso contrario si procederà al rimborso della stessa.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIRO PIU' VELOCE DEL GP

Si deve pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio.

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

### MARGINE DI VITTORIA

Si deve pronosticare lo scarto tra il pilota vincente ed il secondo classificato, scegliendo tra le varie fasce proposte, nella sessione oggetto di scommessa.

### NAZIONE DEL VINCENTE GARA

Si deve pronosticare la nazionalità del pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

### PILOTA A PUNTI

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa concluderà il Gran Premio di riferimento in zona punti (esito SI), o meno (esito NO).

### PRIMO PILOTA PIT STOP

Si deve pronosticare il pilota che per primo si recherà al Pit Stop nella gara del Gran Premio oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede l'ordine d'ingresso ai box dopo la partenza della gara diramato dall'ente ufficiale della manifestazione.

### PRIMO PILOTA A RITIRARSI

Si deve pronosticare il pilota che per primo si ritirerà nel Gran Premio oggetto di scommessa.

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

### SCUDERIA DEL PRIMO PILOTA RITIRATO

Si deve pronosticare la scuderia del primo pilota che si ritirerà nel Gran Premio oggetto di scommessa.

### SCUDERIA DEL VINCENTE

Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore del Gran Premio oggetto di scommessa.

Se una scuderia non partecipa, si ritira o vi è squalificata dalla gara, le scommesse accettate verranno considerate perdenti.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SCUDERIA DEL VINCENTE QUALIFICHE

Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore delle Qualifiche del Gran Premio oggetto di scommessa. Se una scuderia non partecipa, si ritira o vi è squalificata dalle qualifiche, le scommesse accettate verranno considerate perdenti.

### SCUDERIA DEL VINCENTE

Si deve pronosticare la scuderia del primo pilota ritirato dal Gran Premio oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli messi a confronto, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del singolo Gran Premio.

La certificazione della scommessa è condizionata alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti messi a confronto, e almeno uno di essi deve tagliare il traguardo. Nei casi contrari si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per secondo.

### TESTA A TESTA QUALIFICHE

Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli messi a confronto, vincerà le qualifiche ufficiali di un determinato Gran Premio.

Per la refertazione verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto di eventuali penalizzazioni ricevute anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti.

La certificazione della scommessa è condizionata alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti messi a confronto, e alla conclusione della gara per almeno uno di essi. Nei casi contrari si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per secondo.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA PROVE LIBERE

Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli messi a confronto, vincerà le prove libere ufficiali di un determinato Gran Premio.

Per la refertazione verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto di eventuali penalizzazioni ricevute anche precedentemente alle prove libere, nei confronti dei piloti.

La certificazione della scommessa è condizionata alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti messi a confronto, e alla conclusione della gara per almeno uno di essi. Nei casi contrari si procederà al rimborso della scommessa.

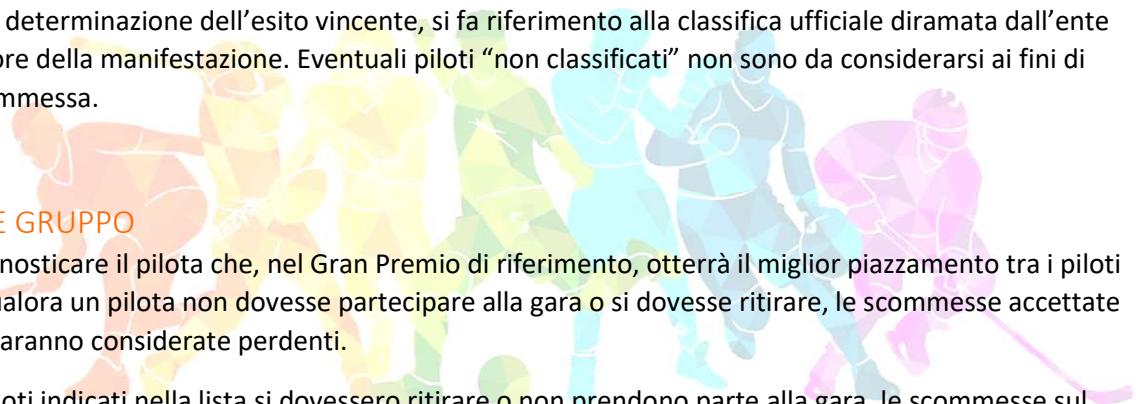
Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per secondo.

### ULTIMO CLASSIFICATO

Si deve pronosticare quale pilota si classificherà in ultima posizione nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, si fa riferimento alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione. Eventuali piloti "non classificati" non sono da considerarsi ai fini di questa scommessa.



### VINCENTE GRUPPO

Si deve pronosticare il pilota che, nel Gran Premio di riferimento, otterrà il miglior piazzamento tra i piloti indicati. Qualora un pilota non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse accettate su di esso saranno considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si dovessero ritirare o non prendono parte alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00.

### VINCENTE GRUPPO (QUALIFICHE)

Si deve pronosticare il pilota che, nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento, otterrà il miglior piazzamento tra i piloti indicati. Qualora un pilota non dovesse partecipare alle Qualifiche Ufficiali o si dovesse ritirare, le scommesse accettate su di esso saranno considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si dovessero ritirare o non prendono parte alle Qualifiche Ufficiali, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale scuderia tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o il pilota che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BADMINTON

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare il giocatore o la squadra che si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà il giocatore (o squadra) indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà il giocatore (o squadra) indicato per secondo

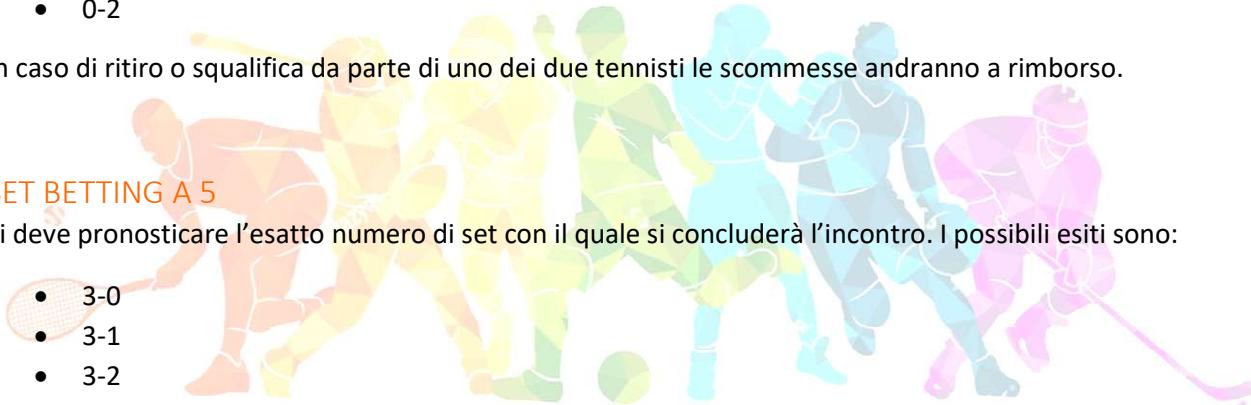
Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su di esso saranno considerate perdenti; viceversa, se il giocatore si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse andranno a rimborso.

### SET BETTING A 3

Si deve pronosticare l'esatto numero di set con il quale si concluderà l'incontro. I possibili esiti sono:

- 2-0
- 2-1
- 1-2
- 0-2

In caso di ritiro o squalifica da parte di uno dei due tennisti le scommesse andranno a rimborso.



### SET BETTING A 5

Si deve pronosticare l'esatto numero di set con il quale si concluderà l'incontro. I possibili esiti sono:

- 3-0
- 3-1
- 3-2
- 2-3
- 1-3
- 0-3

In caso di ritiro o squalifica da parte di uno dei due tennisti le scommesse andranno a rimborso.

### GARA A X PUNTI NEL SET Y

Si deve pronosticare quale dei due giocatori realizzerà per primo il limite di punti indicato al termine del set di riferimento. Esiti pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che arriverà per primo l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che arriverà per primo l'atleta indicato per secondo

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### NUMERO SET TOTALI (MATCH 3/5)

Si deve pronosticare il numero di Set che verranno giocati.

Se un atleta si ritira prima del termine del 3° Set, le scommesse andranno a rimborsio; qualora invece si dovesse ritirare successivamente al termine del 4° Set sul risultato di 2-2, sarà considerato vincente l'esito "5 SET".

### NUMERO SET TOTALI (MATCH 4/7)

Si deve pronosticare il numero di Set che verranno giocati.

Se un atleta si ritira prima del termine del 4° Set, le scommesse andranno a rimborsio; qualora invece si dovesse ritirare successivamente al termine del 6° Set sul risultato di 3-3, sarà considerato vincente l'esito "7 SET".

### PARI/DISPARI SET X

Si deve pronosticare se il numero totale di punti giocati nel set "X" sarà pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : il numero totale di punti giocati sarà pari
- Dispari : il numero totale di punti giocati sarà dispari.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### T/T SET

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà nel set "X". Esiti pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per secondo

### T/T HANDICAP INCONTRO

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà più punti nell'incontro, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n" di punti.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP GIOCO X

Si deve pronosticare quale dei due giocatori realizzerà più punti nel gioco X oggetto di scommessa, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### TOTALE SET AI VANTAGGI

Si deve pronosticare il numero di Set che termineranno ai vantaggi.

Nel Set "ai vantaggi" si verifica quando entrambi giocatori raggiungono 21 punti. Il vincitore è colui che riesce per primo a conquistare 2 punti sull'avversario.

### UNDER/OVER PUNTI

Si deve pronosticare se al termine di un determinato incontro, il numero totale dei punti realizzati da entrambi i giocatori sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine indicato

Ai sensi della regolamentazione, si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto dopo aver disputato un numero di punti inferiore a quelli indicati ma che, nel caso in cui fosse proseguito, avrebbe avuto la possibilità di sviluppare ulteriori punti.

### UNDER/OVER PUNTI NEL SET

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel solo set indicato sarà superiore o inferiore al margine di riferimento "n"; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine indicato

### VINCENTE PUNTO X SET Y

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il punto X nel set Y. Esiti pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per secondo

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale giocatore o squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BANDY

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari. I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per prima
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per seconda.

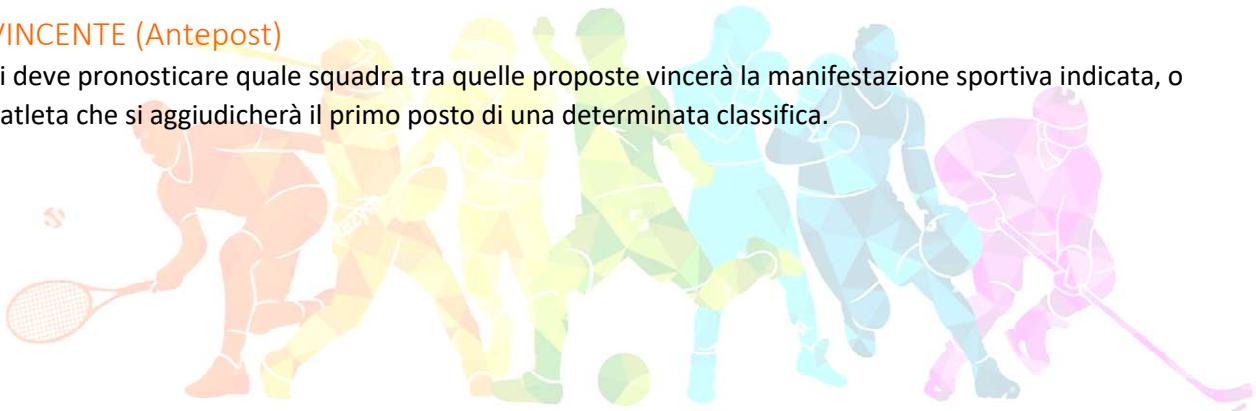
### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari, superi o meno l'indice di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BASEBALL

### VINCITORE PARTITA (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali Extra Inning, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite.

Qualora il match dovesse terminare in pareggio, nonostante gli Extra Inning, le scommesse andranno a rimborso.

### T/T HANDICAP (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro, compresi eventuali Extra Inning, tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 (ESCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari, esclusi eventuali extra inning. I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per prima
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per seconda.

### 1X2 + UNDER/OVER (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali extra inning, tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 HANDICAP (1X2 H)

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali extra inning, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i run di handicap è a favore della squadra di casa
- XH : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i run di handicap è di parità
- 2H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i run di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 INNING

Si deve pronosticare chi si aggiudicherà l'inning indicato. I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per prima
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per seconda.

### 1X2 INNING DA X A Y

Si deve pronosticare la squadra che avrà segnato più punti nell'intervallo di inning da X ad Y. I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per prima
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per seconda.

### EXTRA INNING SI/NO

Si deve pronosticare se verranno disputati o meno gli Extra Inning al termine dei tempi regolamentari.

### ENTRAMBI I TEAM OVER X (INCL EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se entrambi i team realizzheranno almeno X punti, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro più eventuali extra inning.

### GARA A RUN (INCL EXTRA INNING)

Si deve pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima al limite "n" di run indicato, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro più eventuali extra inning.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE U/O X BASI GUADAGNATE

Si deve pronosticare se il battitore oggetto di scommessa guadagnerà più (OVER) o meno (UNDER) basi nell'incontro rispetto alla soglia indicata, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un battitore le scommesse vanno a rimborso.

### GIOCATORE U/O BATTUTE VALIDE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa batterà più (OVER) o meno (UNDER) palle valide nell'incontro rispetto alla soglia indicata, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse vanno a rimborso.

### GIOCATORE U/O HOME RUN

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa batterà più (OVER) o meno (UNDER) home run nell'incontro rispetto alla soglia indicata, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse vanno a rimborso.

### GIOCATORE U/O PUNTI CONCESSI

Si deve pronosticare se il lanciatore oggetto di scommessa concederà più (OVER) o meno (UNDER) punti nell'incontro rispetto alla soglia indicata, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un lanciatore, le scommesse vanno a rimborso.

### GIOCATORE U/O X STRIKEOUTS

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) strikeouts nell'incontro rispetto alla soglia indicata, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse vanno a rimborso.

### GG INNING

Si deve pronosticare se entrambe le squadre realizzheranno almeno un punto nel solo inning indicato.

### INNING CON PUNTEGGIO PIU' ALTO

Si deve pronosticare in quale inning verrà segnato il maggior numero di punti.

### MARGINE VITTORIA (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dell'incontro, compresi eventuali Extra Inning.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MASSINI RUN CONSECUTIVI (INCL EXTRA INNING)

Si deve pronosticare il numero massimo di punti consecutivi comuni ad entrambe le squadre, realizzati da entrambi i team

### PARI/DISPARI (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, eventuali Innings supplementari inclusi, saranno un numero PARI o DISPARI.

### PARI/DISPARI SQUADRA (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla sola squadra indicata al termine dell'incontro, eventuali Innings supplementari inclusi, saranno un numero PARI o DISPARI.

### PRIMA SQUADRA CHE SEGNA VINCE (INCL EI)

Si deve pronosticare se la squadra che segnerà il primo punto risulterà o meno la vincitrice dell'incontro; per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati anche eventuali inning supplementari.

### PROSSIMO RUN

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il run X.

### QUANDO TERMINERA' IL MATCH

Bisogna pronosticare se il match sarà deciso entro la parte alta o entro la parte bassa del nuovo inning, oppure il match si deciderà agli extra inning.

### RESTO DEL MATCH

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2, considerando i punti segnati nell'incontro, compresi eventuali Extra Inning.

### SQUADRA COL PUNTEGGIO PIU ALTO IN UN INNING (INCL EI)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà il punteggio più alto in un inning dell'incontro; per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati anche eventuali inning supplementari.

### SQUADRA SEGNA PER PRIMA E VINCE (INCL EI)

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa segnerà il primo punto e risulterà la vincitrice dell'incontro; per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati anche eventuali inning supplementari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP INNING

Si deve pronosticare l'esito finale del solo inning indicato, tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP INNING DA X A Y

Si deve pronosticare la squadra che avrà segnato più punti nell'intervallo di inning da X ad Y, tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

. Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### T/T + U/O (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento dell'esito Testa/Testa e dell'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) al termine dell'incontro (compresi eventuali Extra Inning). I possibili esiti sono:

- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento indicato
- 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento indicato
- 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento indicato
- 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento indicato.

### TEAM X SEGNA NELL'INNING SI/NO

Si deve pronosticare se il team indicato realizzerà almeno un punto nel solo inning indicato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TOTALE RUN (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare il numero totale di RUN secondo le fasce indicate al termine dell'incontro, compresi eventuali Extra Inning.

### ULTIMA SQUADRA CHE SEGNA (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare l'ultima squadra che ottiene un RUN nel match, compresi eventuali Extra Inning.

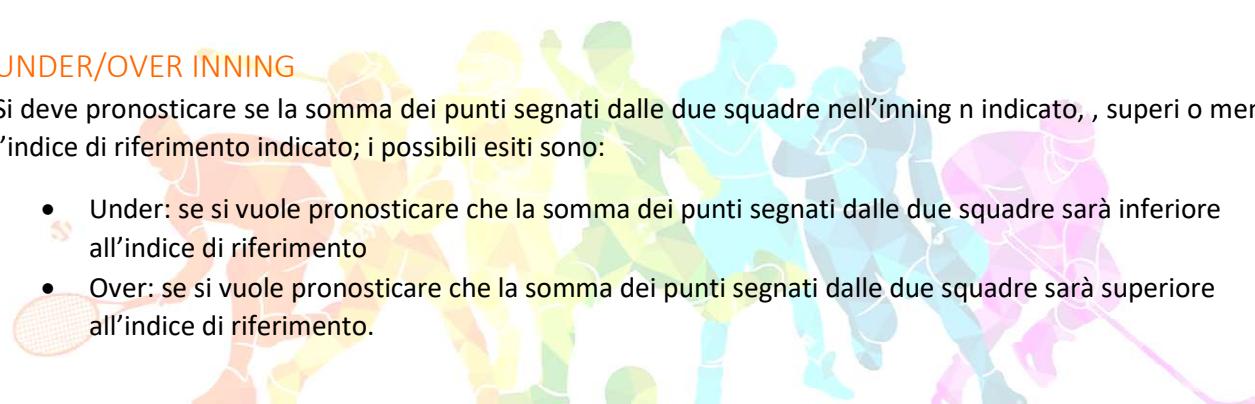
### UNDER/OVER (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dell'incontro, compresi eventuali Extra Inning, superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER INNING

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nell'inning n indicato, superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- 
- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
  - Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER DOPO 5 INNING

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine del quinto inning, superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER SQUADRA (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalla squadra X al termine dell'incontro (compresi eventuali Extra Inning) superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà inferiore all'indice
- Over : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà superiore all'indice.

### UNDER/OVER SQUADRA INNING

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra X nel solo inning indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà inferiore all'indice
- Over : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà superiore all'indice.

### UNDER/OVER FUORICAMPO (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se la somma dei fuoricampo realizzati dalle due squadre, superi o meno l'indice di riferimento indicato, al termine dell'incontro compresi eventuali extra inning.

### UNDER/OVER FUORICAMPO SQUADRA (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se il numero dei fuoricampo realizzati dalla sola squadra indicata, superi o meno l'indice di riferimento indicato, al termine dell'incontro compresi eventuali extra inning.

### UNDER/OVER BATTUTE VALIDE (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se la somma delle battute valide realizzate dalle due squadre, superi o meno l'indice di riferimento indicato, al termine dell'incontro compresi eventuali extra inning.

### UNDER/OVER BATTUTE VALIDE (INCLUSI EXTRA INNING)

Si deve pronosticare se la somma delle battute valide realizzate dalle due squadre, superi o meno l'indice di riferimento indicato, nel solo inning indicato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BASKET A 3

### TESTA A TESTA (INCLUSI OT)

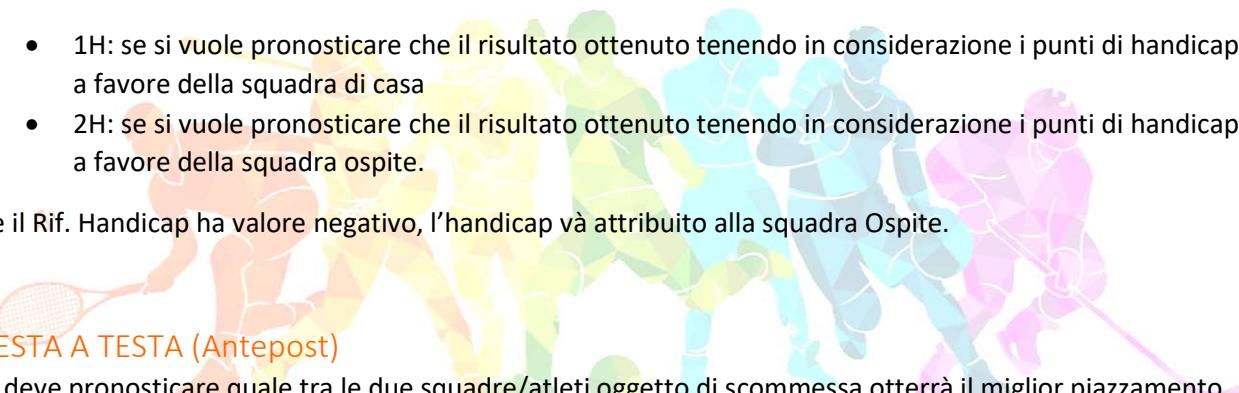
Si deve pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite.

### T/T HANDICAP (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita compresi eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 
- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
  - 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### EXTRA TIME SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati o meno i tempi supplementari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se al termine dell'incontro (inclusi eventuali overtime) la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : la somma dei punti sarà pari
- Dispari : la somma dei punti sarà dispari

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### UNDER/OVER (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (compresi eventuali tempi supplementari), superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER SQUADRA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dal team X al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (compresi eventuali tempi supplementari) superi o no l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalla squadra X sarà superiore all'indice di riferimento.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BEACH SOCCER

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei soli tempi regolamentari (36' + Recupero); i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Ospite.

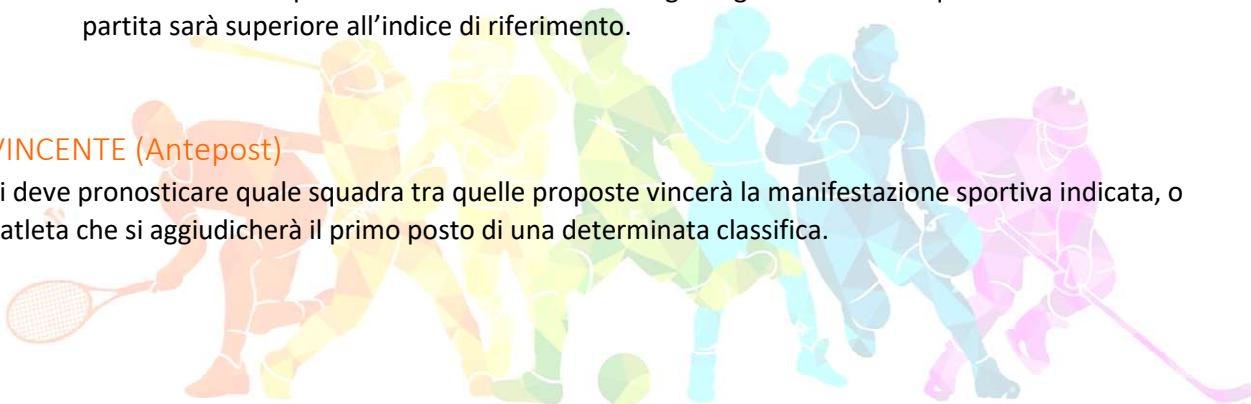
### UNDER/OVER GOL INCONTRO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari (36' + recupero) superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- UNDER: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- OVER: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalla due squadre al termine della partita sarà superiore all'indice di riferimento.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BEACH VOLLEY

### VINCITORE PARTITA

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per prima
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per seconda

Se una squadra si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate su quella squadra saranno considerate perdenti; viceversa, se la squadra si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse andranno a rimborso.

### SET BETTING A 3

Si deve pronosticare il risultato esatto al termine dell'incontro; i possibili esiti sono:

- 2-0
- 2-1
- 1-2
- 0-2

### T/T SET

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo si aggiudicherà la vittoria del Set indicato; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che il Set indicato finirà a favore della squadra indicata per prima
- 2 : se si vuole pronosticare che il Set indicato finirà a favore della squadra indicata per seconda.

Se una squadra si ritira o viene squalificato durante il set indicato, le scommesse accettate su quella squadra saranno considerate perdenti; viceversa, se la squadra si ritira prima dell'inizio del set le scommesse andranno a rimborso.

### GARA A Y PUNTI NEL SET

Si deve quale delle due squadre arriverà prima a vincere Y Punti nel Set indicato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI SET X

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel solo Set indicato sarà pari o dispari.

Esiti pronosticabili:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria del Set "x", tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP SET

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria tenendo conto dell'handicap di set assegnato attribuito ad uno delle due squadre.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### TOTALE SET GIOCATI

Si deve pronosticare il numero di Set che verranno disputati nell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### TOTALE SET AI VANTAGGI

Si deve pronosticare il numero dei Set che termineranno ai vantaggi.

### UNDER/OVER PUNTI

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dell'incontro superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER SET

Si deve pronosticare se i punti messi a segno da entrambe le squadre nel Set "x" saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Se una squadra si ritira o viene squalificata durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

### VINCENTE PUNTO NEL SET

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punto "n" nel Set "x".

Le scommesse sono valide se una squadra si ritira o viene squalificata durante il Set.

Se una squadra si ritira o viene squalificata prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BIATHLON

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Se un atleta non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta (o squadra) vincerà la manifestazione sportiva indicata.



## BOB

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Se un atleta non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso sono considerate perdenti.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra (o atleta) vincerà la manifestazione sportiva indicata.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BOWLS

### VINCITORE PARTITA

Si deve pronosticare quale tra i due sfidanti o squadre si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà il giocatore (o la squadra) indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà il giocatore (o la squadra) indicato per secondo.

### SET BETTING BOWLS

Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di set con il quale si concluderà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 2-0
- 2-1
- 1.5-0.5
- 0.5-1.5
- 1-2
- 0-2

Ai fini della scommessa, se un Set termina in parità vengono assegnati 0.5 punti ad entrambi gli sfidanti.

### 1X2 SET

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il Set "n" di gioco.

### 1X2 HANDICAP NEL SET

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà la vittoria del Set "x", secondo il tradizionale metodo 1x2, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### GARA A Y PUNTI NEL SET

Si deve quale delle due squadre arriverà prima a vincere Y Punti nel Set indicato

### PARI/DISPARI PUNTI END X NEL SET

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nell'end "X" del Set "Y", saranno un numero pari o dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PUNTI ESATTI END NEL SET

Si deve pronosticare il numero esatto di punti nell'end x del set indicato.

### T/T END NEL SET

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà l'end X nel set indicato.

### T/T HANDICAP NEL SET

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà la vittoria del Set "x", tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

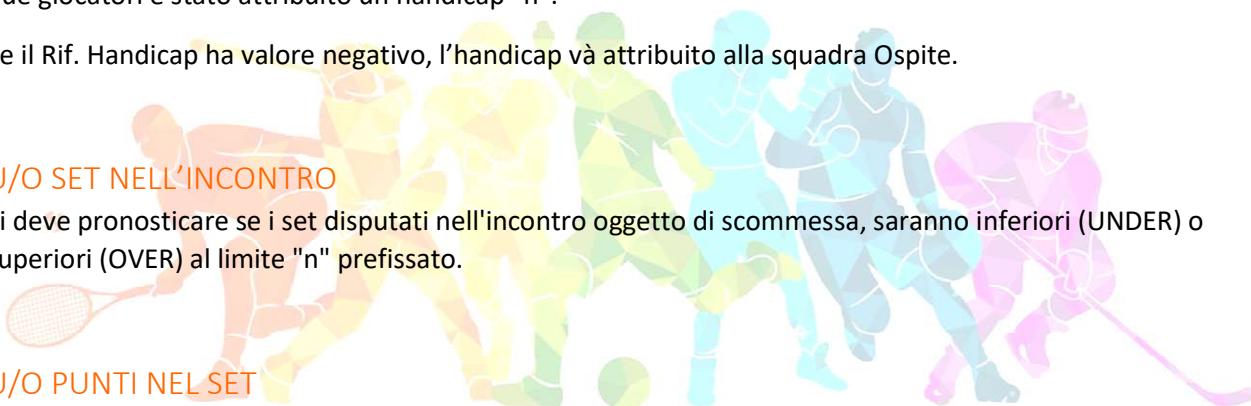
### T/T HANDICAP DEI SET

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il maggior numero di set, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### U/O SET NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se i set disputati nell'incontro oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.



### U/O PUNTI NEL SET

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nel Set "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

### U/O PUNTI END X NEL SET

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nell'end "X" del Set "Y", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

### VINCENTE (Antepost)

Consiste nel pronosticare il giocatore (o squadra) che vincerà una determinata manifestazione sportiva.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## BREAKING

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## COMBINATA NORDICA

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Se un atleta non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso sono considerate perdenti.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra (o atleta) vincerà la manifestazione sportiva indicata.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CALCIO A 5

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Ospite.

### 1X2 HANDICAP (1X2 H)

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra di casa
- XH : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è di parità
- 2H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 TEMPO

Si deve pronosticare l'esito del solo tempo X indicato; i possibili esiti sono:

- 1 : la Squadra di casa vincerà il tempo X
- X : il tempo X terminerà in pareggio
- 2 : la Squadra ospite vincerà il tempo X

### 1X2 EXTRA TIME

Si deve pronosticare l'esito del solo tempo supplementare; i possibili esiti sono:

- 1 : la Squadra di casa vincerà il tempo supplementare
- X : il tempo supplementare terminerà in pareggio
- 2 : la Squadra ospite vincerà il tempo supplementare

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

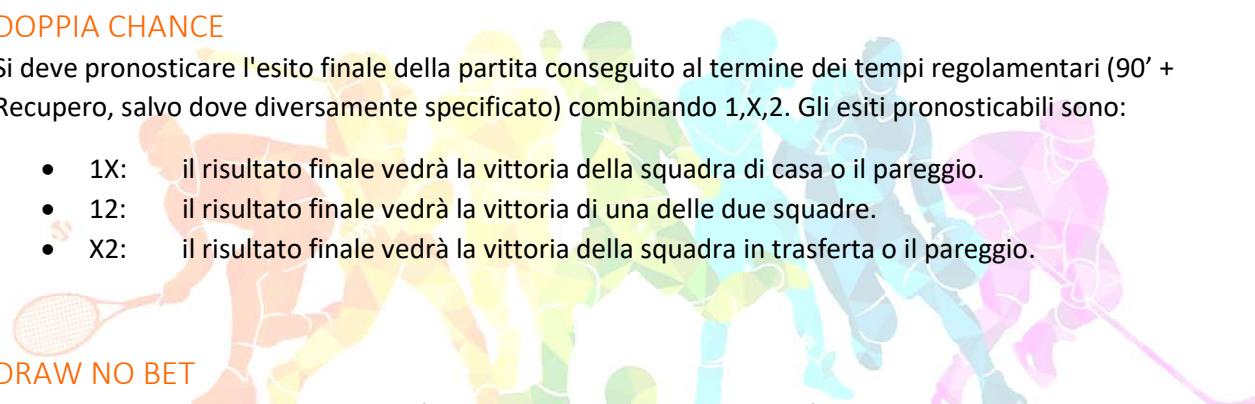
### 1X2 + UNDER/OVER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato). Esiti pronosticabili:

- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- X+UNDER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- X+OVER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento

### DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 
- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
  - 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
  - X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

### DRAW NO BET

Si deve pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se i gol realizzati al termine dell'incontro saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

### GOL/NO GOL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro entrambe le squadre avranno segnato almeno un gol

### SEGNA GOL

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il successivo gol "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SEGNA GOL TEMPO

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il successivo gol "n" nel solo tempo indicato.

### SEGNA GOL X EXTRA TIME

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

### SEGNA PROSSIMO GOL X FASE CALCI DI RIGORE

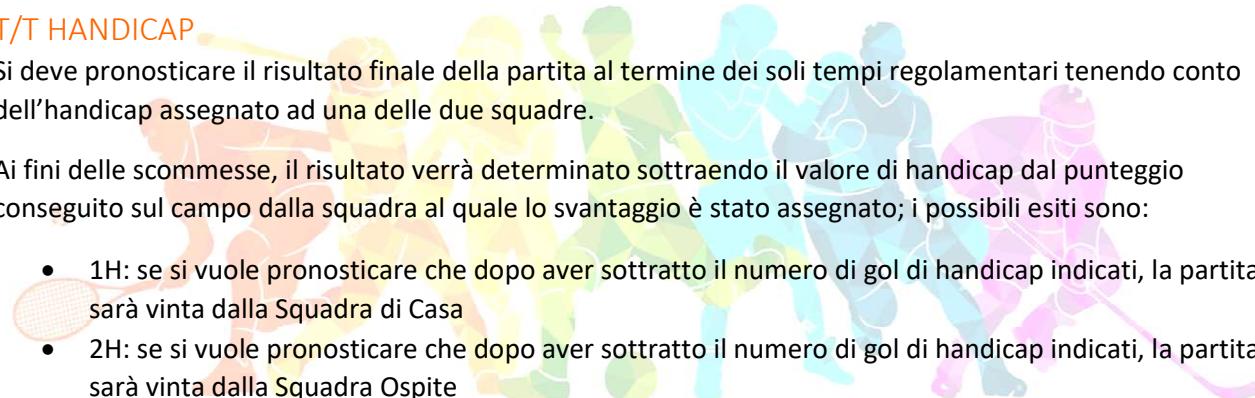
Si deve pronosticare quale delle 2 squadre segnerà il successivo gol X durante la fase dei calci di rigore. Esiti pronosticabili:

- Team 1 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra di casa
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre segnerà il gol X
- Team 2 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra ospite

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato finale della partita al termine dei soli tempi regolamentari tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 
- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra di Casa
  - 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra Ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP NEL TEMPO

Si deve pronosticare il risultato finale della partita nel solo tempo X indicato tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, il tempo sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, il tempo sarà vinta dalla Squadra Ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O GOL

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine dell'incontro superi o meno il valore indicato; i possibili esiti sono:

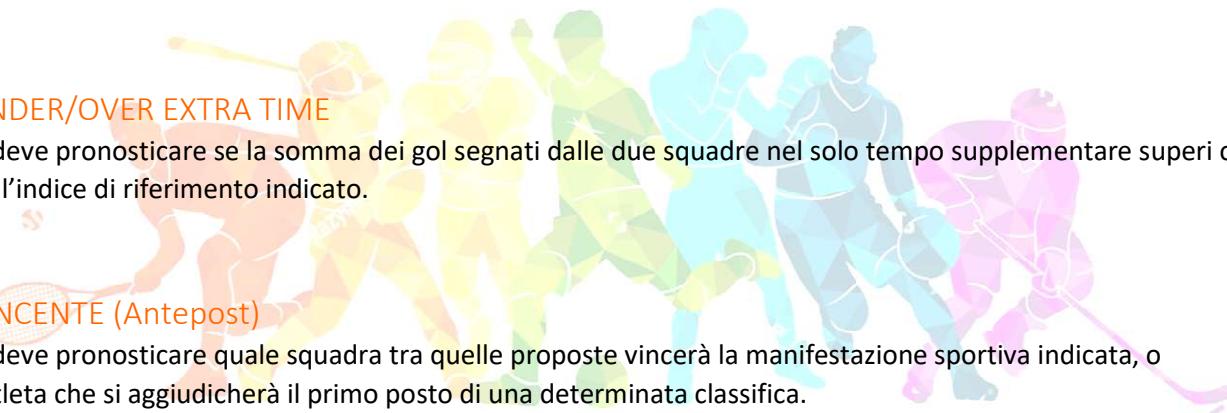
- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalla due squadre al termine della partita sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER SQUADRA

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

### UNDER/OVER TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine del solo tempo X indicato regolamentare superi o no l'indice di riferimento indicato.



### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## CANOA

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## CANOTTAGGIO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CICLISMO

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

Nel caso in cui un ciclista non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quali dei due ciclisti otterrà il miglior piazzamento al termine della tappa.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi i ciclisti ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per secondo.

### VINCENTE

Si deve pronosticare il ciclista che si classifica al primo posto al termine della gara o della tappa.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CICLISMO BMX

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

Nel caso in cui un ciclista non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quali dei due ciclisti otterrà il miglior piazzamento al termine della tappa.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi i ciclisti ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per secondo.

### VINCENTE

Si deve pronosticare il ciclista che si classifica al primo posto al termine della gara o della tappa.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CICLISMO MOUNTAIN BIKE

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

Nel caso in cui un ciclista non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quali dei due ciclisti otterrà il miglior piazzamento al termine della tappa.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi i ciclisti ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per secondo.

### VINCENTE

Si deve pronosticare il ciclista che si classifica al primo posto al termine della gara o della tappa.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CICLISMO SU PISTA

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che il ciclista indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

Nel caso in cui un ciclista non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quali dei due ciclisti otterrà il miglior piazzamento al termine della tappa.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi i ciclisti ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal ciclista indicato per secondo.

### VINCENTE

Si deve pronosticare il ciclista che si classifica al primo posto al termine della gara o della tappa.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CRICKET

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra le due squadre vincerà la partita.

### METODO WICKET

Si deve pronosticare la modalità con cui sarà realizzato il wicket oggetto di scommessa. Tra gli esiti possibili la voce ALTRO in cui è compreso anche il "Nessun Wicket"

### PARI/DISPARI INNING

Si deve pronosticare se i punti realizzati nell'inning oggetto di scommessa sarà un numero pari (PARI) o dispari (DISPARI). 0 è considerato numero PARI.

### PAREGGIO SI/NO

Si deve pronosticare se l'incontro si concluderà in pareggio (esito SI) o meno (esito NO).

### PARI/DISPARI SQUADRA X OVER Y INNING Z

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra oggetto di scommessa, nell'over di riferimento dell'inning indicato, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

### SUPER OVER SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro oggetto di scommessa ci sarà (esito SI) o meno (esito NO) un superover.

### U/O INNING

Si deve pronosticare Se la somma dei punti di entrambe le squadre è superiore (over) o inferiore (under) al limite nel solo inning indicato.

### U/O SQUADRA X PRIMI Y OVERS

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nei primi "Y" overs di riferimento, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite prefissato.

### UNDER/OVER PUNTI SQUADRA X OVER Y INNING Z

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra oggetto di scommessa, nell'over di riferimento dell'inning indicato, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## CURLING

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Se un atleta non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso sono considerate perdenti.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quali tra le due squadre indicate vincerà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## E-SPORTS

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa si aggiudicherà l'incontro.

### TESTA A TESTA MAP X

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa si aggiudicherà il map X.

### RISULTATO ESATTO BEST OF 2

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 2 Maps.

Esiti possibili:

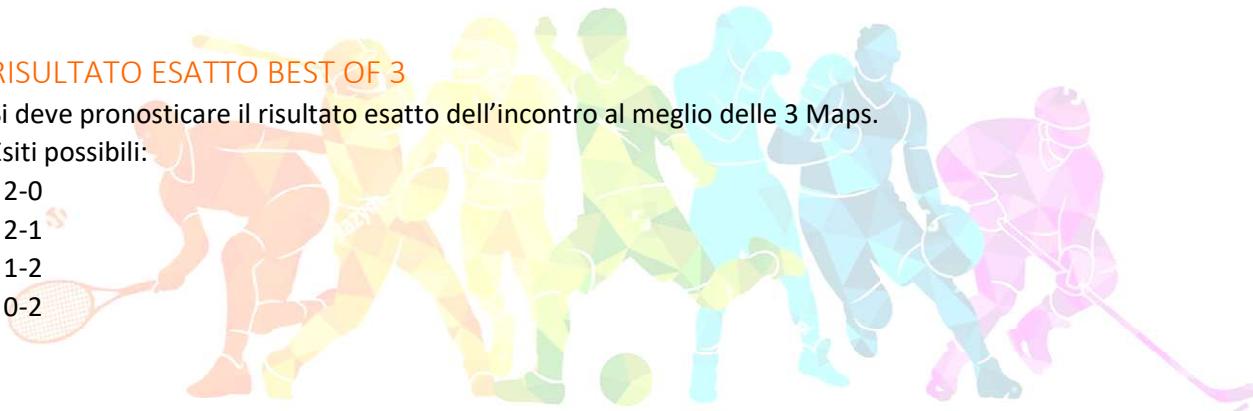
- 2-0
- 1-1
- 0-2

### RISULTATO ESATTO BEST OF 3

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 3 Maps.

Esiti possibili:

- 2-0
- 2-1
- 1-2
- 0-2



### RISULTATO ESATTO BEST OF 5

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 5 Maps.

Esiti possibili:

- 3-0
- 3-1
- 3-2
- 2-3
- 1-3
- 0-3

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SQUADRA CHE DISTRUGGE LA PRIMA CASERMA NELLA MAPPA

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la prima caserma nella Mappa "n" dell'incontro.

### SQUADRA CHE DISTRUGGE LA PRIMA TORRE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la prima torre nella Mappa "n" dell'incontro.

### SQUADRA CHE DISTRUGGE IL PRIMO BARONE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il primo barone nella Mappa "n" dell'incontro.

### SQUADRA CHE DISTRUGGE IL PRIMO DRAGONE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il primo dragone nella Mappa "n" dell'incontro.

### SQUADRA PRIMA ELIMINAZIONE NELLA MAPPA X

Si deve pronosticare quale squadra uccide per prima un componente della squadra avversaria nella mappa "n" dell'incontro.

### UNDER/OVER MAPPE NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se le "Maps" disputate nell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

### UNDER/OVER BARONI DISTRUTTI MAP X

Si deve pronosticare se i baroni distrutti da entrambe/i le squadre/i giocatori, nella Map "x" , saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

### UNDER/OVER DRAGONI DISTRUTTI MAP X

Si deve pronosticare se i draghi distrutti da entrambe/i le squadre/i giocatori, nella Map "x" , saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## E-SPORTS CALCIO

### ESITO FINALE 1X2

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

## E-SPORTS FORMULA 1

### VINCENTE GARA

Si deve pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio di riferimento.

L'esito ALTRO, se presente, contiene tutti i partecipanti non inseriti singolarmente.

Le scommesse effettuate relativamente a chi non partecipa, si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

## E-SPORTS TENNIS

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa si aggiudicherà l'incontro.

## E-SPORTS NBA 2k LEAGUE

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa si aggiudicherà l'incontro.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## EQUITAZIONE

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## FLOORBALL

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che l'incontro finirà a favore della Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che l'incontro finirà a favore della Squadra Ospite.

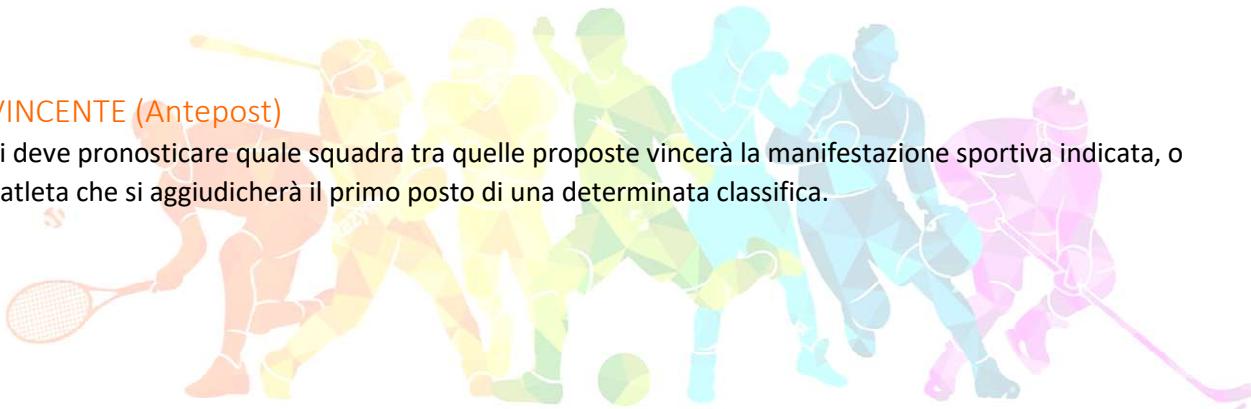
### U/O GOL

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## FOOTBALL AMERICANO

### VINCITORE PARTITA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite.

### 1X2 FINALE

Si deve pronosticare l'esito finale al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Esoni pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa nei tempi regolamentari
- X : se si vuole pronosticare che i tempi regolamentari termineranno in pareggio
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite nei tempi regolamentari.

### 1X2 5.5 PUNTI (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita compresi eventuali tempi supplementari, tenendo conto di un margine di 5 punti applicato, come segue, al punteggio finale:

- 1: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa con uno scarto superiore a 5 punti
- X: se si vuole pronosticare la vittoria per una qualsiasi delle due squadre purchè sia ottenuta con uno scarto uguale o inferiore a 5 punti
- 2: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite con uno scarto superiore a 5 punti

### T/T HANDICAP (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria dell'incontro (comprensivo degli eventuali tempi supplementari), tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dell'incontro, compresi eventuali tempi supplementari, superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### 1X2 QUARTO

Si deve pronosticare l'esito finale al termine del solo quarto indicato.

Esiti pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa nel solo quarto indicato
- X : se si vuole pronosticare che il quarto indicato terminerà in pareggio
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite nel solo quarto indicato.

### 1X2 TEMPO

Si deve pronosticare l'esito della partita nel solo TEMPO di gioco indicato.

- 1 ° Tempo = 1 ° Quarto + 2 ° Quarto
- 2 ° Tempo = 3 ° Quarto + 4 ° Quarto

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare che nel tempo di gioco indicato le due squadre avranno lo stesso punteggio
- 2: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra Ospite.

### 1X2 + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra il modello 1x2 ed il modello U/O dell'incontro, escluso eventuale tempo supplementare.

### EXTRA TIME SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati o meno i supplementari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE U/O X YARDS SU PASSAGGIO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" yards su passaggio nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### GIOCATORE U/O X YARDS SU CORSA

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" yards su corsa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### GIOCATORE U/O X YARDS SU RICEZIONE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" yards su corsa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### GIOCATORE U/O X TOUCHDOWN SU PASSAGGIO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" touchdown su passaggio nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### GIOCATORE U/O X TOUCHDOWN SU CORSA

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" touchdown su corsa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### GIOCATORE U/O X TOUCHDOWN SU RICEZIONE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) almeno "X" touchdown su ricezione nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GIOCATORE U/O X PASSAGGI COMPLETI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" passaggi completi nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### GIOCATORE U/O X CARRIES

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" tentativi su corsa nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### GIOCATORE U/O X INTERCETTI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà più (OVER) o meno (UNDER) "X" intercetti nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

### MARGINE VITTORIA

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel match, esclusi eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le proposte indicate; tra gli esiti è presente anche il pareggio.

### MARGINE VITTORIA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel match, inclusi eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le proposte indicate.

### META' CON PIU' PUNTI

Bisogna pronosticare in quale tempo verranno segnati più punti. Nel caso in cui il punteggio tra il primo ed il secondo tempo sia uguale, l'esito vincente sarà "X".

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### METODO REALIZZAZIONE PUNTO X

Si deve pronosticare come sarà siglata la prossima realizzazione dell'incontro, eventuali overtime inclusi. Gli esiti pronosticabili sono:

- META : se si vuole pronosticare che il punto sarà realizzato con un touchdown
- CALCIO PIAZZATO : se si vuole pronosticare che il punto sarà realizzato con un field gol
- ALTRO : se si vuole pronosticare che il punto sarà realizzato con un safety o drop
- NESSUNO

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### PARI/DISPARI QUARTO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo quarto di gioco indicato sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### PARI/DISPARI SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalla squadra indicata al termine dei tempi regolamentari dell'incontro sarà pari o dispari. I possibili esiti sono:

- Pari : la somma dei punti segnati dalla squadra indicata sarà pari
- Dispari : la somma dei punti segnati dalla squadra indicata sarà dispari.

### PARI/DISPARI SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalla squadra indicata nel solo tempo X sarà pari o dispari. I possibili esiti sono:

- Pari : la somma dei punti segnati dalla squadra indicata sarà pari
- Dispari : la somma dei punti segnati dalla squadra indicata sarà dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato sarà pari o dispari.

- 1 ° Tempo = 1° Quarto + 2° Quarto
- 2 ° Tempo = 3° Quarto + 4° Quarto

I possibili esiti sono:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari

### PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare l'esito alla fine del primo tempo combinato con l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1-1: la squadra di casa si aggiudicherà il primo tempo e vincerà la partita
- 1-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con un pareggio
- 1-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- X-1: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- X-X: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà in parità
- X-2: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- 2-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- 2-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con un pareggio
- 2-2: la squadra ospite si aggiudicherà il primo tempo e vincerà la partita.

### QUARTO CON PIU' PUNTI

Bisogna pronosticare quale tra il 1°, il 2°, il 3° ed il 4° quarto di gioco avrà il punteggio più alto. Nel caso in cui il punteggio più alto si realizzera su due o più quarti di gioco, l'esito vincente sarà "PAREGGIO".

### SQUADRA CHE SEGNA PUNTO X

Si deve pronosticare quale squadra effettuerà la prossima realizzazione dell'incontro, eventuali overtime inclusi. Tra gli esiti sarà inserito anche il "NESSUNO" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre riesca ad effettuare la realizzazione di riferimento. In caso di touch down, la conseguente trasformazione non è da considerarsi al fine di questa scommessa

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SQUADRA CHE SEGNA PUNTO X NEL TEMPO Y

Si deve pronosticare quale squadra effettuerà la prossima realizzazione nel solo tempo Y. Tra gli esiti sarà inserito anche il "NESSUNO" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre riesca ad effettuare la realizzazione di riferimento. In caso di touch down, la conseguente trasformazione non è da considerarsi al fine di questa scommessa

### T/T + U/O (INCUSI OT)

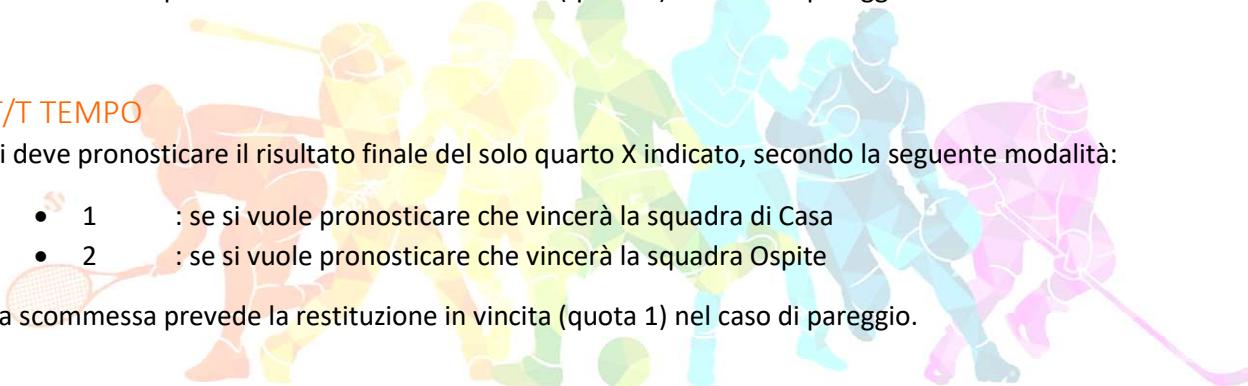
Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra il modello VINCITORE PARTITA ed il modello U/O dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

### T/T QUARTO

Si deve pronosticare il risultato finale del solo quarto X indicato, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

La scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.



### T/T TEMPO

Si deve pronosticare il risultato finale del solo quarto X indicato, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

La scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### T/T HANDICAP X QUARTO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo QUARTO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP X TEMPO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo TEMPO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

- 1 ° Tempo = 1° Quarto + 2° Quarto
- 2 ° Tempo = 3° Quarto + 4° Quarto

I possibili esiti sono:

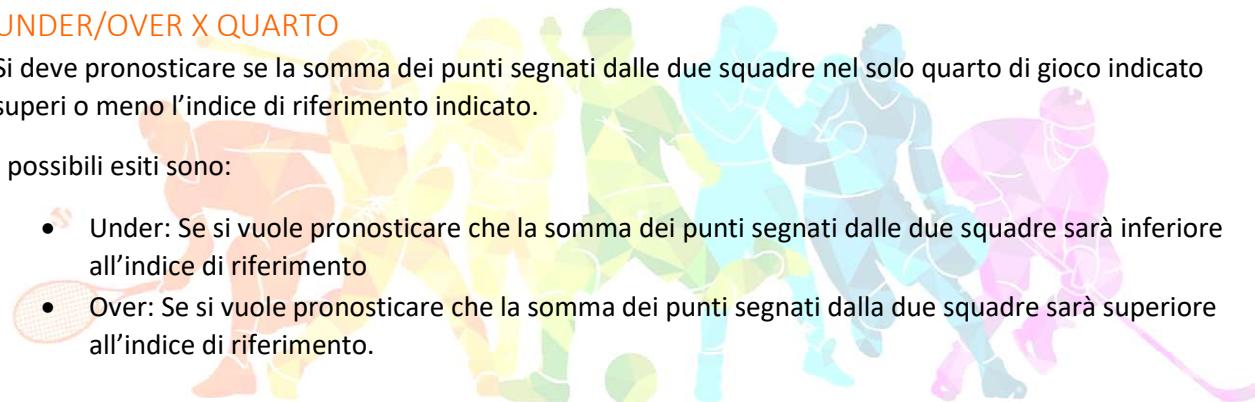
- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### UNDER/OVER X QUARTO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo quarto di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- 
- Under: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
  - Over: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER X TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato.

- 1 ° Tempo = 1° Quarto + 2° Quarto
- 2 ° Tempo = 3° Quarto + 4° Quarto

I possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER SQUADRA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalla squadra indicata al termine dell'incontro (compresi eventuali tempi supplementari) superi o meno l'indice di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalla squadra indicata sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalla squadra indicata sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER FIELD GOL (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare che il numero di field gol (calcio valevole per 3 punti) nell'incontro comprensivo di eventuali overtime, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n"

### UNDER/OVER SACKS (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare che il numero di sacks nell'incontro comprensivo di eventuali overtime, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n"

### UNDER/OVER TOUCHDOWN (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare che il numero di touchdown (meta) nell'incontro comprensivo di eventuali overtime, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n"

### UNDER/OVER TURNOVER (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare che il numero di turnover nell'incontro comprensivo di eventuali overtime, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n"

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte si classificherà al primo posto nella manifestazione sportiva indicata.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## FOOTBALL AUSTRALIANO

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare il risultato finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite.

### 1X2 FINALE

Si deve pronosticare l'esito finale al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Esoni pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa nei tempi regolamentari
- X : se si vuole pronosticare che i tempi regolamentari termineranno in pareggio
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite nei tempi regolamentari.

### 1X2 X TEMPO

Si deve pronosticare l'esito della partita nel solo TEMPO di gioco indicato.

- 1 ° Tempo = 1 ° Quarto + 2 ° Quarto
- 2 ° Tempo = 3 ° Quarto + 4 ° Quarto

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare che nel tempo di gioco indicato le due squadre avranno lo stesso punteggio
- 2: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra Ospite.

### 1X2 X QUARTO

Si deve pronosticare l'esito finale al termine del solo quarto indicato.

Esoni pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa nel solo quarto indicato
- X : se si vuole pronosticare che il quarto indicato terminerà in pareggio
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite nel solo quarto indicato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

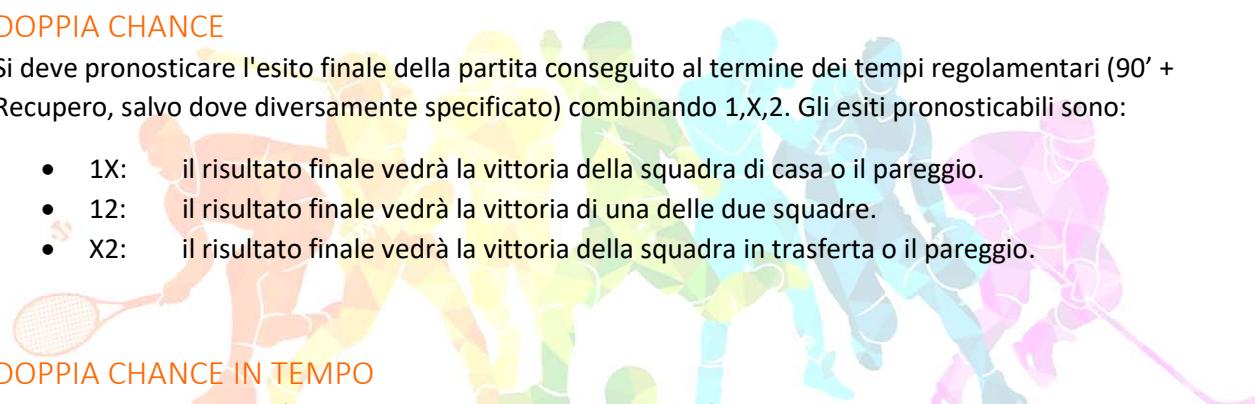
### 1X2 + UNDER/OVER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato). Esiti pronosticabili:

- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- X+UNDER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- X+OVER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento

### DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 
- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
  - 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
  - X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

### DOPPIA CHANCE IN TEMPO

Si deve pronosticare se l'esito nel solo tempo X indicato, sarà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio (segno 1X).

### DOPPIA CHANCE IN/OUT TEMPO

Si deve pronosticare se l'esito nel solo tempo X indicato, sarà la vittoria di una delle due squadre in campo (segno 12).

### DOPPIA CHANCE OUT TEMPO

Si deve pronosticare se l'esito nel solo tempo X indicato, sarà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio (segno X2).

### DOPPIA CHANCE IN QUARTO

Si deve pronosticare se l'esito nel solo tempo X indicato, sarà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio (segno 1X).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### DOPPIA CHANCE IN/OUT QUARTO

Si deve pronosticare se l'esito nel solo tempo X indicato, sarà la vittoria di una delle due squadre in campo (segno 12).

### DOPPIA CHANCE OUT QUARTO

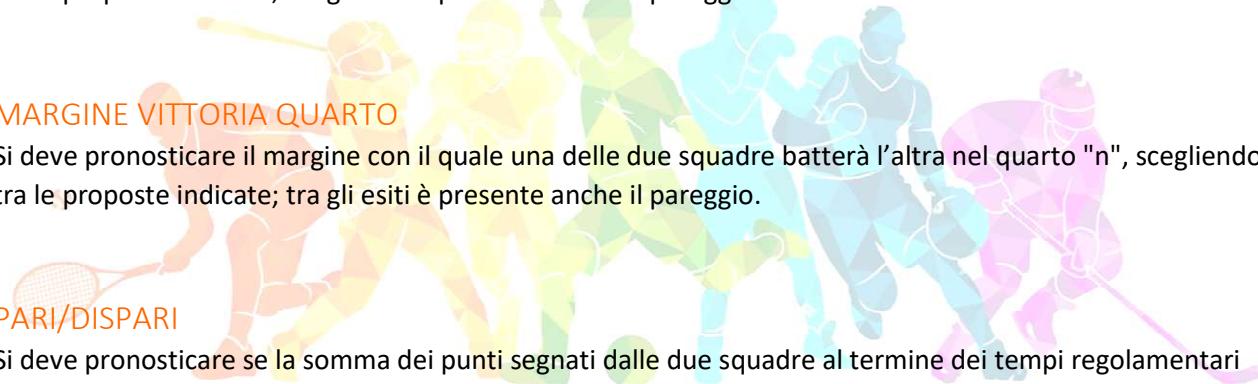
Si deve pronosticare se l'esito nel solo tempo X indicato, sarà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio (segno X2).

### MARGINE VITTORIA 7 ESITI

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel match, esclusi eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le proposte indicate; tra gli esiti è presente anche il pareggio.

### MARGINE VITTORIA TEMPO

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel tempo "n", scegliendo tra le proposte indicate; tra gli esiti è presente anche il pareggio.



### MARGINE VITTORIA QUARTO

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel quarto "n", scegliendo tra le proposte indicate; tra gli esiti è presente anche il pareggio.

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### PARI/DISPARI PUNTI TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato sarà pari o dispari.

- 1° Tempo = 1° Quarto + 2° Quarto
- 2° Tempo = 3° Quarto + 4° Quarto

I possibili esiti sono:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI PUNTI QUARTO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo QUARTO di gioco indicato sarà pari o dispari.

I possibili esiti sono:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari

### TOTALE PUNTI 7 ESITI

Si deve pronosticare la somma dei punti che saranno segnati dalle due squadre al termine della partita, esclusi eventuali tempi supplementari.

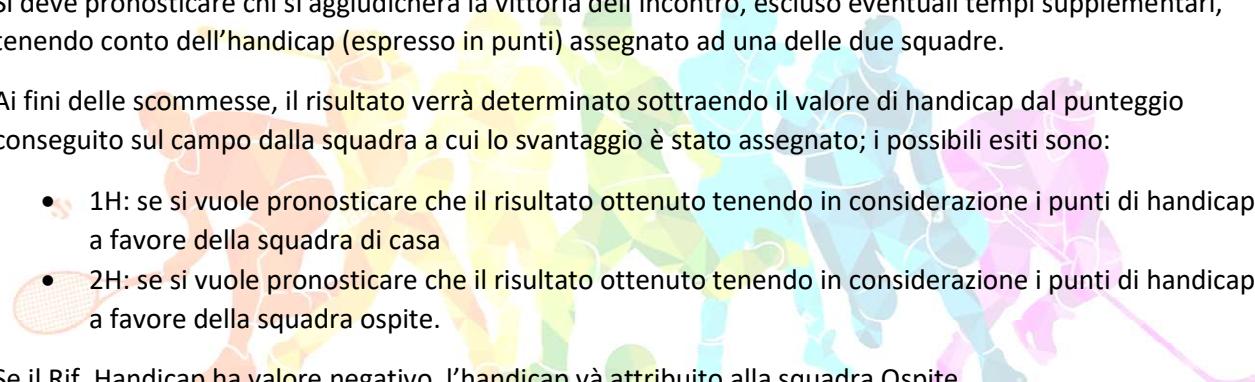
### TOTALE PUNTI TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei punti che saranno segnati dalle due squadre nel tempo "n".

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria dell'incontro, escluso eventuali tempi supplementari, tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 
- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
  - 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP NEL TEMPO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo TEMPO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP NEL QUARTO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo QUARTO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

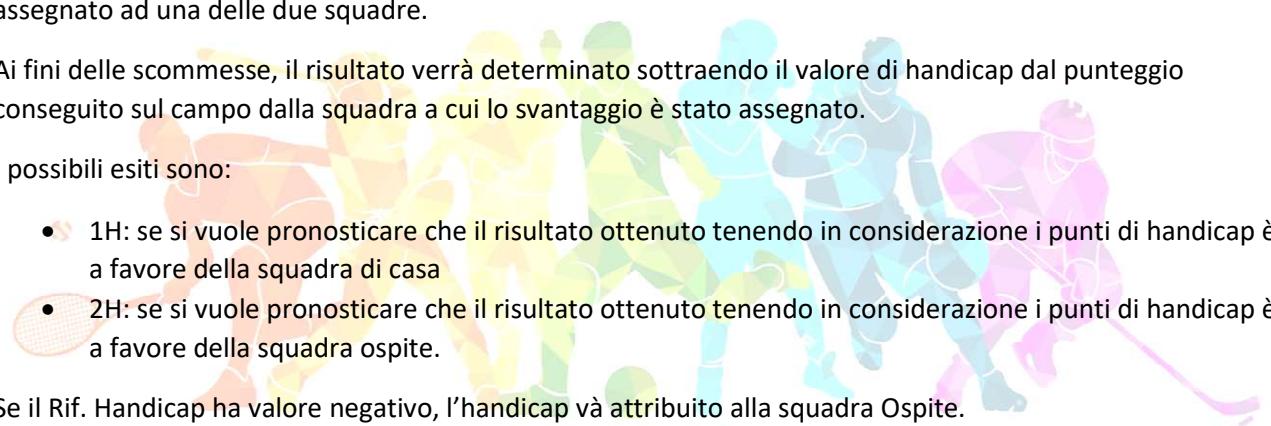
Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP NEL TEMPO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo QUARTO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

I possibili esiti sono:

- 
- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
  - 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### UNDER/OVER

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

### UNDER/OVER NEL TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo quarto di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato.

### UNDER/OVER NEL QUARTO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo quarto di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte si classificherà al primo posto nella manifestazione sportiva indicata.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## FRECCETTE

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quali dei due atleti otterrà il miglior piazzamento al termine del match; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che il match sarà vinto dall'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che il match sarà vinto dall'atleta indicato per secondo.

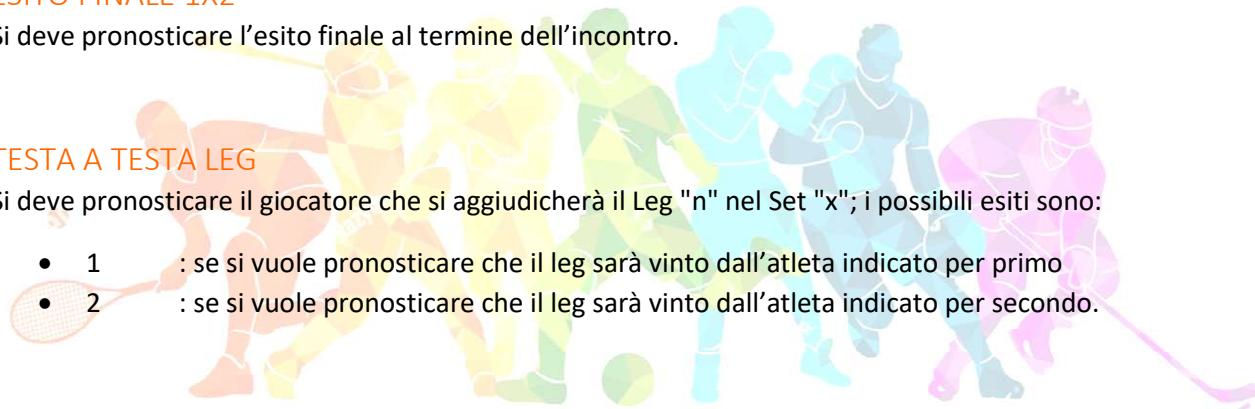
### TESTA A TESTA SET

Si deve pronosticare quale dei due atleti vincerà il Set indicato; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che il Set sarà vinto dall'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che il Set sarà vinto dall'atleta indicato per secondo.

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale al termine dell'incontro.



### TESTA A TESTA LEG

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Leg "n" nel Set "x"; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che il leg sarà vinto dall'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che il leg sarà vinto dall'atleta indicato per secondo.

### TESTA A TESTA HANDICAP LEG

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più leg nell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### TESTA A TESTA HANDICAP SET

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più set, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP LEG NEL SET

Si deve pronosticare se che si aggiudicherà più leg nel set oggetto di scommessa, tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due giocatori.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MAGGIOR NUMERO DI 180

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, il giocatore che realizzerà più "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nell'incontro oggetto di scommessa. L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di "180s" o la nessuna realizzazione di "180s".

### PARI/DISPARI LEG NEL SET

Si deve pronosticare se la somma dei leg dei due giocatori nel set X indicato sarà un numero PARI o DISPARI.

### PARI/DISPARI NUMERO DI SET

Si deve pronosticare se la somma dei set giocati dei due giocatori sarà un numero PARI o DISPARI.

### U/O 180

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

### U/O 180 NEL SET

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nel solo set X indicato, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

### U/O SET

Si deve pronosticare se i sets realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato.

### U/O LEG

Si deve pronosticare se il numero totale di leg disputati nell'incontro oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato.

### U/O LEG NEL SET X

Si deve pronosticare se il numero totale di leg disputati nel solo set X indicato sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta tra quelli proposti vincerà la manifestazione sportiva indicata, o chi si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## FREESTYLE

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Se un atleta non partecipa alla gara o si ritira, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra (o atleta) vincerà la manifestazione sportiva indicata.



*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## GINNASTICA

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## GOLF

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## KABADDI

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite.

### DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
- 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
- X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

### 1X2 X TEMPO

Si deve pronosticare l'esito della partita nel solo TEMPO di gioco indicato.

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare che nel tempo di gioco indicato le due squadre avranno lo stesso punteggio.
- 2: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra Ospite

### DOPPIA CHANCE IN TEMPO

Si deve pronosticare che l'esito finale del solo tempo indicato sarà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio.

### DOPPIA CHANCE OUT TEMPO

Si deve pronosticare che l'esito finale del solo tempo indicato sarà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio.

### DOPPIA CHANCE IN/OUT TEMPO

Si deve pronosticare che l'esito finale del solo tempo indicato sarà una vittoria per una delle due squadre.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GARA A PUNTI

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite "n" di punti indicato, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

### MARGINE DI VITTORIA

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti pronosticabili sono:

- A VINCE CON SCARTO DI 1-5 GOL : la squadra di Casa vince con uno scarto da 1 a 5 gol
- A VINCE CON SCARTO DI 6-10GOL : la squadra di Casa vince con uno scarto da 6 a 10 gol
- A VINCE CON PIU DI 10 GOL : la squadra di Casa vince con uno scarto superiore a 10 gol
- PAREGGIO
- B VINCE CON SCARTO DI 1-5 GOL : la squadra Ospite vince con uno scarto da 1 a 5 gol
- B VINCE CON SCARTO DI 6-10GOL : la squadra Ospite vince con uno scarto da 6 a 10 gol
- B VINCE CON PIU DI 10 GOL : la squadra Ospite vince con uno scarto superiore a 10 gol

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro sarà un numero pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari

In caso di pareggio con il risultato di 0-0 l'esito vincente sarà PARI.

### PARI/DISPARI X TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato sarà pari o dispari.

I possibili esiti sono:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare, in base al classico sistema 1X2 (senza l'applicazione di alcun margine), la combinazione del risultato alla fine del primo tempo (1° Quarto + 2° Quarto) con il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro. I possibili esiti sono:

- 1-1: la squadra di casa vince il primo tempo e la partita
- 1-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con un pareggio
- 1-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- X-1: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- X-X: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà in parità
- X-2: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- 2-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- 2-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con un pareggio
- 2-2: la squadra ospite vince il primo tempo e la partita

### TESTA A TESTA HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato finale della partita al termine dei soli tempi regolamentari tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra Ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA HANDICAP TEMPO

Si deve pronosticare il risultato del solo tempo indicato tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, il tempo sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, il tempo sarà vinta dalla Squadra Ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari, superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento

### UNDER/OVER SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro dalla squadra indicata, superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che i gol segnati dalla squadra indicata sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che i gol segnati dalla squadra indicata sarà maggiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## HOCKEY SU GHIACCIO

### VINCITORE PARTITA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare chi vincerà la partita, compresi eventuali tempi supplementari e shoot out, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

Qualora il match dovesse terminare in pareggio, e non siano previsti supplementari, le scommesse andranno a rimborso.

### 1X2 FINALE

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite

### 1X2 PERIODO

Si deve pronosticare l'esito finale 1X2 relativamente al solo Periodo di gioco indicato; i possibili esiti sono:

- 1 : la Squadra di Casa vincerà il periodo indicato
- X : il periodo indicato terminerà in pareggio
- 2 : la Squadra Ospite vincerà il periodo indicato.

### 1X2 EXTRA TIME

Si deve pronosticare l'esito finale 1X2 relativamente ai soli tempi supplementari; i possibili esiti sono:

- 1 : la Squadra di Casa vincerà i tempi supplementari
- X : i tempi supplementari termineranno in pareggio
- 2 : la Squadra Ospite vincerà i tempi supplementari

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP PERIODO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo periodo X indicato, secondo il tradizionale metodo 1x2, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre. Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato), considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro.

Esoni pronosticabili:

- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- X+UNDER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- X+OVER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

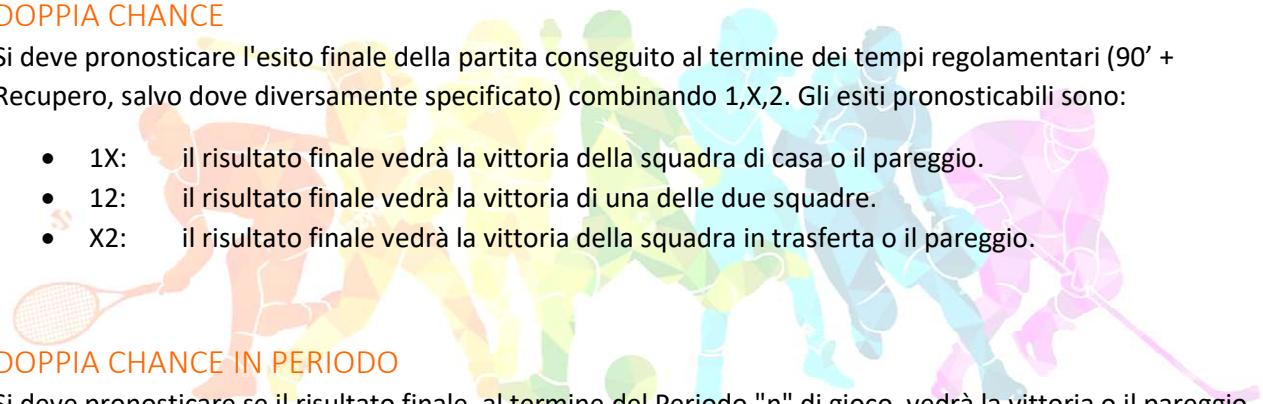
### 1X2 + GOL/NOGOL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e il Gol/No Gol. I possibili esiti sono:

- 1 + Gol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa e che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- 1 + NoGol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa e che una delle 2 squadre non riuscirà a segnare nessun gol
- X + Gol: se si vuole pronosticare che la partita terminerà in parità e che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- X + NoGol: se si vuole pronosticare che la partita terminerà in parità e che una delle 2 squadre non riuscirà a segnare nessun gol
- 2 + Gol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite e che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- 2 + NoGol: se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite e che una delle 2 squadre non riuscirà a segnare nessun gol

### DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 
- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
  - 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
  - X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

### DOPPIA CHANCE IN PERIODO

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine del Periodo "n" di gioco, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

### DOPPIA CHANCE IN/OUT PERIODO

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine del Periodo "n" di gioco, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

### DOPPIA CHANCE OUT PERIODO

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine del Periodo "n" di gioco, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

### DOPPIA CHANCE IN EXTRA TIME

Si deve pronosticare se il risultato finale dei soli tempi supplementari, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### DOPPIA CHANCE IN/OUT EXTRA TIME

Si deve pronosticare se il risultato finale dei soli tempi supplementari, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

### DOPPIA CHANCE OUT EXTRA TIME

Si deve pronosticare se il risultato finale dei soli tempi supplementari, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

### GIOCATORE EFFETTUÀ ALMENO Y ASSIST

Si deve pronosticare se il giocatore titolare X (per giocatore titolare s'intende il giocatore che scenderà in campo dall'inizio dell'incontro) oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno Y assist nei tempi regolamentari dell'incontro compresi eventuali over time. Gli assist possono essere assegnati a un massimo di due giocatori che toccano il disco prima del marcitore, a condizione che la squadra avversaria non abbia controllato il disco tra il potenziale assist e la rete segnata. I gol segnati senza che i compagni di squadra passino o tocchino in altro modo il disco prima che arrivi al marcitore si dice che non siano assistiti e non vengono assegnati assist. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro a partire dal fischio d'inizio le scommesse andranno a quota rimborsato; nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: St Louis Columbus, Leddy Nick effettua almeno 2 assist: numero assist uguale o inferiore a 1 ESITO VINCENTE NO; numero assist uguale o superiore a 2 ESITO VINCENTE SI.

### GIOCATORE EFFETTUÀ ALMENO Y PUNTI

Si deve pronosticare se il giocatore titolare X (per giocatore titolare s'intende il giocatore che scenderà in campo dall'inizio dell'incontro) oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno Y punti nei tempi regolamentari dell'incontro compresi eventuali OVER TIME; per punti si intende la sommatoria di goal ed assist. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro a partire dal fischio d'inizio le scommesse andranno a quota rimborsato; nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: St Louis Columbus, Leddy Nick effettua almeno 2 punti: numero punti uguale o inferiore a 1 ESITO VINCENTE NO; numero punti uguale o superiore a 2 ESITO VINCENTE SI.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **GIOCATORE EFFETTUA ALMENO Y SALVATAGGI**

Si deve pronosticare se il giocatore titolare X (per giocatore titolare s'intende il giocatore che scenderà in campo dall'inizio dell'incontro) oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno Y salvataggi nei tempi regolamentari dell'incontro compresi eventuali tempi supplementari. Per salvataggio si intende quando un portiere blocca o stoppa un tiro che stava per andare in rete. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro a partire dal fischio d'inizio le scommesse andranno a quota rimborso; nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: St Louis Columbus, Leddy Nick effettua almeno 2 salvataggi: numero salvataggi uguale o inferiore a 1 ESITO VINCENTE NO; numero salvataggi uguale o superiore a 2 ESITO VINCENTE SI.

### **GIOCATORE EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA**

Si deve pronosticare se il giocatore titolare X (per giocatore titolare s'intende il giocatore che scenderà in campo dall'inizio dell'incontro) oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno Y tiri in porta nei tempi regolamentari dell'incontro compresi eventuali over time. Per TIRO IN PORTA si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria e finisce in rete per un goal o viene fermato dal portiere con una parata; non sono compresi i tentativi deviati, i tiri sbagliati o bloccati da un qualsiasi giocatore ad esclusione del portiere. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro a partire dal fischio d'inizio le scommesse andranno a rimborso; nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: St Louis Columbus, Leddy Nick effettua almeno 2 tiri in porta: numero di tiri in porta uguale o inferiore a 1 ESITO VINCENTE NO; numero tiri in porta uguale o superiore a 2 ESITO VINCENTE SI.

### **GIOCATORE SEGNA ALMENO Y GOL**

Si deve pronosticare se il giocatore titolare X (per giocatore titolare s'intende il giocatore che scenderà in campo dall'inizio dell'incontro) oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno X goAI nei tempi regolamentari dell'incontro compresi eventuali over time. Ai fini della refertazione fanno fede i dati diramati dall'ente organizzatore. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro a partire dal fischio d'inizio le scommesse andranno a rimborso; nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Esempio: St Louis Columbus, Leddy Nick effettua almeno 2 gol: numero goal uguale o inferiore a 1 ESITO VINCENTE NO; numero goal uguale o superiore a 2 ESITO VINCENTE SI.

### **GOL/NO GOL**

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro entrambe le squadre avranno segnato almeno un gol.

Esiti possibili:

- GOL : entrambe le squadre avranno segnato almeno 1 gol
- NOGOL : almeno una delle due squadre non avrà segnato nessun gol

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### GOL/NOGOL PERIODO

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un gol nel solo periodo di gioco indicato.

Esiti pronosticabili:

- GOL : entrambe le squadre avranno segnato almeno 1 gol
- NOGOL: almeno una delle due squadre non avrà segnato nessun gol.

### MARGINE DI VITTORIA

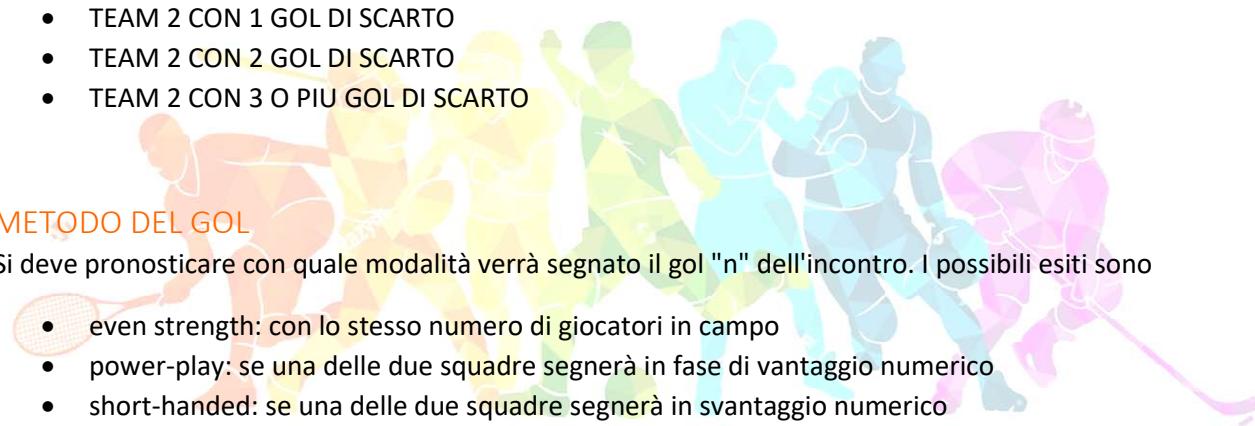
Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro.

Esiti possibili:

- TEAM 1 CON 3 O PIU GOL DI SCARTO
- TEAM 1 CON 2 GOL DI SCARTO
- TEAM 1 CON 1 GOL DI SCARTO
- PAREGGIO
- TEAM 2 CON 1 GOL DI SCARTO
- TEAM 2 CON 2 GOL DI SCARTO
- TEAM 2 CON 3 O PIU GOL DI SCARTO

### METODO DEL GOL

Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il gol "n" dell'incontro. I possibili esiti sono

- 
- even strength: con lo stesso numero di giocatori in campo
  - power-play: se una delle due squadre segnerà in fase di vantaggio numerico
  - short-handed: se una delle due squadre segnerà in svantaggio numerico
  - rigore: se sarà segnato su rigore
  - empty net: una delle due squadre segnerà senza la presenza del portiere
  - Nessun gol

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati al termine dei tempi regolamentari sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI (INCLUSI OT E SO)

Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati al termine dei tempi regolamentari, compresi eventuali supplementari e shootout, sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà dispari.

### PARI/DISPARI PERIODO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo periodo indicato sarà pari o dispari.

Esiti pronosticabili:

- PARI: la somma dei punti segnati dalle due squadre nel periodo indicato sarà un numero pari (0 è considerato come pari)
- DISPARI: la somma dei punti segnati dalle due squadre nel periodo indicato sarà un numero dispari.

### PERIODO CON MAGGIOR GOL

Bisogna pronosticare quale tra il 1°, il 2° e il 3° periodo di gioco avrà il punteggio più alto.

Nel caso in cui il punteggio più alto sarà presente su due o più periodi di gioco, l'esito vincente sarà "NESSUNO".

### RESTO DEL MATCH

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

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

### RESTO DEL PERIODO

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto del periodo", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati nel periodo indicato dopo che la scommessa è stata piazzata.

### RISULTATO ESATTO

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

L'esito "ALTRO" comprende ogni risultato non compreso nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## RISULTATO ESATTO PERIODO

Si deve pronosticare l'esatto risultato del solo periodo X dell'incontro.

L'esito "ALTRO" comprende ogni risultato non compreso nella lista.

## SEGNA GOL X

Si deve pronosticare quale squadra segnerà il GOL X nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esiti pronosticabili:

- TEAM 1 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra di casa
- NESSUNO : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre segnerà
- TEAM 2 : se si vuole pronosticare che il gol X verrà segnato dalla squadra ospite

## SEGNA GOL PERIODO

Si deve pronosticare se, nel Periodo "x", il gol "n" sarà segnato dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUNO).

## SEGNA GOL EXTRA TIME

Si deve pronosticare se nei tempi supplementari il gol "n" sarà segnato dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUNO).

## SEGNA GOL SHOOTOUT

Si deve pronosticare se nei soli calci di rigore il gol "n" sarà segnato dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUNO).

## SEGNA ULTIMO GOL

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo segnerà l'ultimo gol nei tempi regolamentari dell'incontro. Esiti pronosticabili:

- TEAM 1 : se si vuole pronosticare che l'ultimo gol verrà segnato dalla squadra di casa
- NESSUNO : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre segnerà
- TEAM 2 : se si vuole pronosticare che l'ultimo gol verrà segnato dalla squadra ospite.

## SEGNA ULTIMO GOL PERIODO

Si deve pronosticare se, nel Periodo "x", l'ultimo gol sarà segnato dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUNO).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SEGNA GOL SQUADRA

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) la squadra indicata sarà riuscita o meno a segnare un gol; i possibili esiti sono:

- Si : se si vuole pronosticare che segnerà almeno un gol
- No : se si vuole pronosticare che non segnerà nessun gol

### SEGNANO ENTRAMBE ALMENO X GOL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro entrambe le squadre avranno segnato almeno X gol.

Esiti possibili:

- SI : entrambe le squadre avranno segnato almeno X gol
- NO : almeno una delle due squadre non avrà segnato X gol

### SOMMA GOL 10 ESITI

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati da entrambe le squadre n nei tempi regolamentari dell'incontro.

### SOMMA GOL (INCL. OT E SHOOTOUT)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati da entrambe le squadre n nei tempi regolamentari dell'incontro, compresi eventuali tempi supplementari e shootout.

### SOMMA GOL PERIODO

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati da entrambe le squadre nel solo periodo indicato. Esiti pronosticabili:

- 0
- 1
- 2
- 3
- >3 (da 4 gol in poi)

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SOMMA GOL X SQUADRA

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro. Esiti pronosticabili:

- 0
- 1
- 2
- >2 (da 3 gol in poi)

### SOMMA GOL SQUADRA (INCL. OT E SHOOTOUT)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla sola squadra indicata nei tempi regolamentari dell'incontro. Esiti pronosticabili:

- 0
- 1
- 2
- >2 (da 3 gol in poi)

### SOMMA GOL SQUADRA PERIODO

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla sola squadra indicata nel periodo X. Esiti pronosticabili:

- 0
- 1
- 2
- >2 (da 3 gol in poi)

### SQUADRA A SEGNO

Si deve pronosticare quale delle due squadre avrà segnato almeno un gol al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro.

Esiti pronosticabili:

- Team 1 : se si vuole pronosticare che andrà a segno solo la squadra di Casa
- Team 2 : se si vuole pronosticare che andrà a segno solo la squadra Ospite
- Entrambe : se si vuole pronosticare che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre riuscirà a segnare

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### SQUADRA A SEGNO PERIODO

Si deve pronosticare quale delle due squadre avrà segnato almeno un gol al termine del solo periodo X indicato.

Esiti pronosticabili:

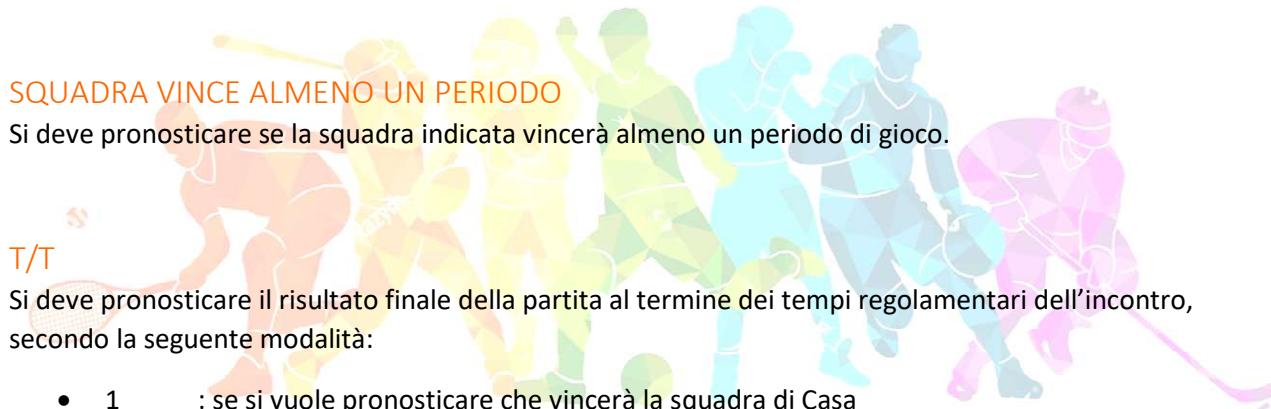
- Team 1 : se si vuole pronosticare che andrà a segno solo la squadra di Casa
- Team 2 : se si vuole pronosticare che andrà a segno solo la squadra Ospite
- Entrambe : se si vuole pronosticare che entrambe le squadre segneranno almeno 1 gol
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre riuscirà a segnare

### SQUADRA SEGNA TUTTI I PERIODI

Si deve pronosticare se la squadra indicata segnerà almeno un gol in tutti i periodi di gioco.

### SQUADRA VINCE TUTTI I PERIODI

Si deve pronosticare se la squadra indicata vincerà tutti i periodi di gioco.



### SQUADRA VINCE ALMENO UN PERIODO

Si deve pronosticare se la squadra indicata vincerà almeno un periodo di gioco.

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

La scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### T/T PERIODO

Si deve pronosticare il risultato finale del solo periodo X indicato, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

La scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare chi vincerà la partita, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP (INCLUSI OT E SO)

Si deve pronosticare chi vincerà la partita, compresi eventuali tempi supplementari e shoot out, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP PERIODO

Si deve pronosticare l'esito finale del solo periodo di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO

Si deve pronosticare se verranno disputati o meno i tempi supplementari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TUTTI I PERIODI OVER

Si deve pronosticare se in tutti i periodi, la somma dei gol segnati in ognuno di essi dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento indicato.

Esiti pronosticabili:

- Si: in tutti i periodi di gioco, la somma dei gol segnati sarà superiore al relativo indice di riferimento
- No: in almeno un periodo, la somma dei gol segnati sarà inferiore al relativo indice di riferimento

### TUTTI I PERIODI UNDER

Si deve pronosticare se in tutti i periodi, la somma dei gol segnati in ognuno di essi dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento indicato.

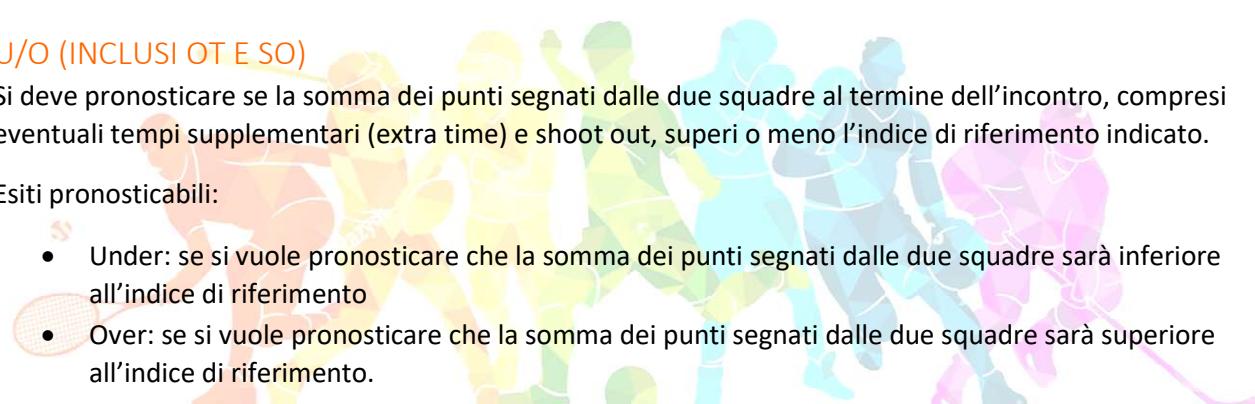
Esiti pronosticabili:

- Si: in tutti i periodi di gioco, la somma dei gol segnati sarà inferiore al relativo indice di riferimento
- No: in almeno un periodo, la somma dei gol segnati sarà superiore al relativo indice di riferimento

### U/O (INCLUSI OT E SO)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dell'incontro, compresi eventuali tempi supplementari (extra time) e shoot out, superi o meno l'indice di riferimento indicato.

Esiti pronosticabili:

- 
- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
  - Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### U/O

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, superi o meno l'indice di riferimento indicato.

Esiti pronosticabili:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O PERIODO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre nel solo periodo di gioco indicato superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento

### U/O SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra indicata, al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro, superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa sarà superiore all'indice di riferimento

### U/O SQUADRA PERIODO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalla squadra indicata, al termine del solo periodo X, superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa sarà superiore all'indice di riferimento

### U/O EXTRA TIME

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nei soli tempi supplementari, superi o meno l'indice di riferimento indicato.

Esiti pronosticabili:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### VINCITORE SHOOTOUT LIVE

Si deve pronosticare chi vincerà gli shootout secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## HOCKEY SU PISTA

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite.

### ESITO FINALE 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari, superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte si classificherà al primo posto nella manifestazione sportiva indicata.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## HOCKEY SU PRATO

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Ospite.

### DOPPIA CHANCE

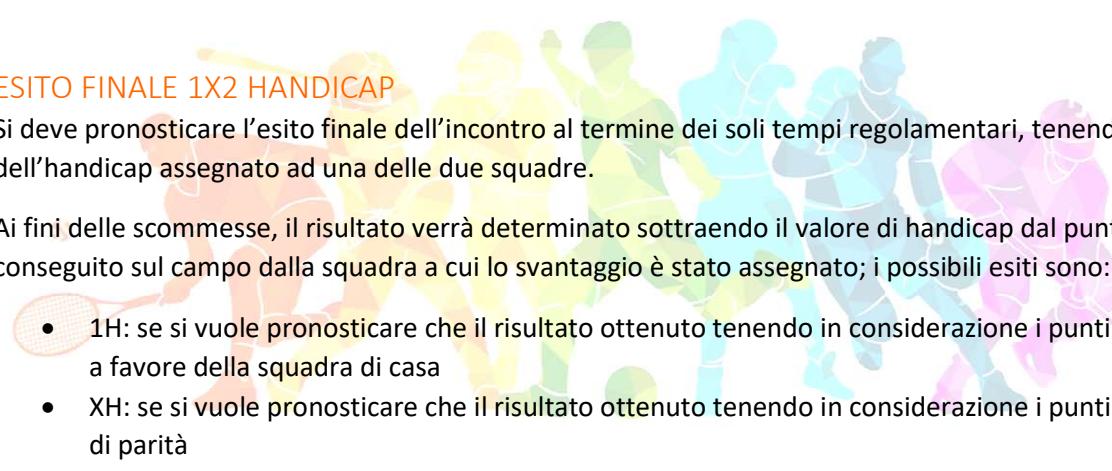
Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
- 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
- X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

### ESITO FINALE 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 
- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
  - XH: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
  - 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare l'esito alla fine del primo tempo (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinato con l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato); i possibili esiti sono:

- 1-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa e la partita terminerà con la sua stessa vittoria
- 1-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con un pareggio
- 1-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- X-1: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- X-X: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà in parità
- X-2: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- 2-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- 2-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con un pareggio
- 2-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite e la partita terminerà con la sua stessa vittoria

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se i gol realizzati al termine dell'incontro saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

### GOL/NO GOL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro entrambe le squadre avranno segnato almeno un gol

### SEGNA GOL

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il successivo gol "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato finale della partita al termine dei soli tempi regolamentari tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

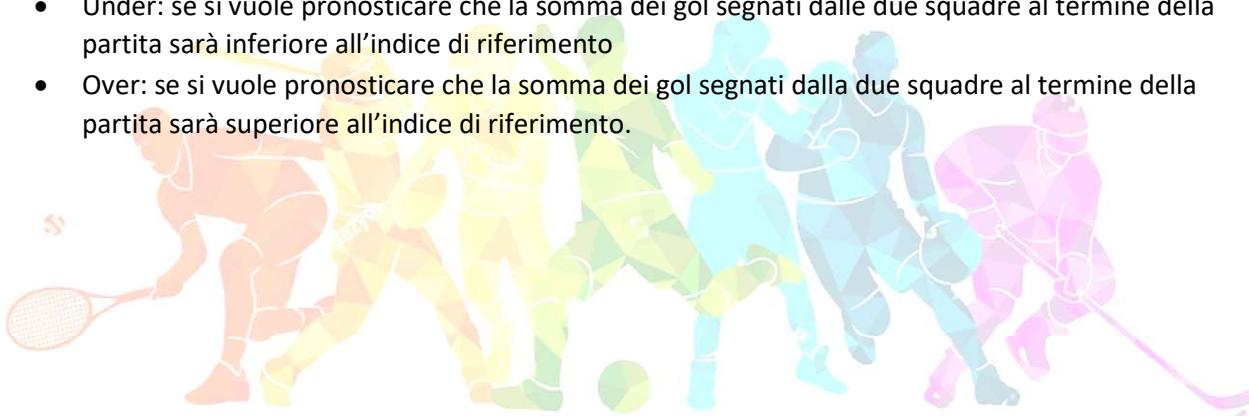
- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra Ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine dell'incontro superi o meno il valore indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine della partita sarà superiore all'indice di riferimento.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

## JUDO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.



## KARATE

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.



## LACROSSE

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## LOTTA GRECO ROMANA

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

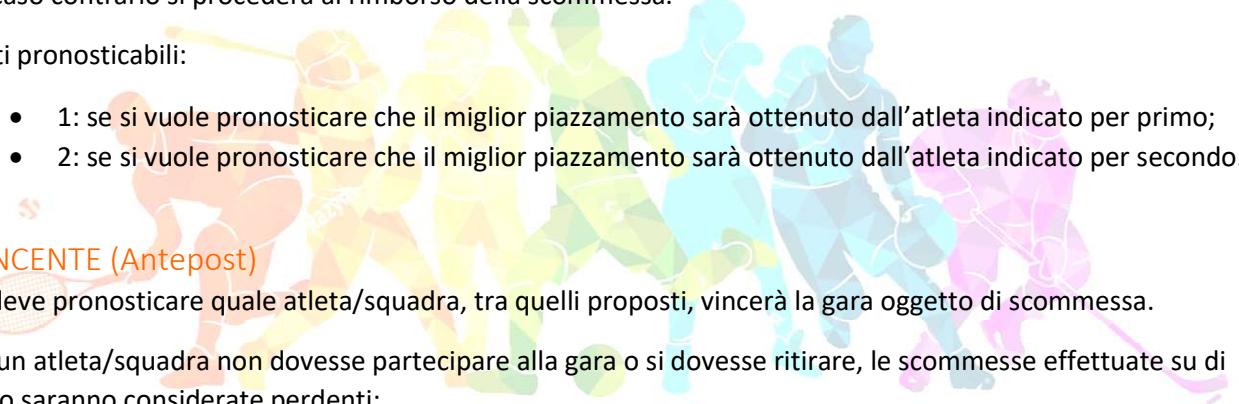
### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 
- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
  - 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

## LOTTA LIBERA

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esoni pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## MANIFESTAZIONI DI SPETTACOLO

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale tra i concorrenti proposti vincerà la manifestazione (o il concorso) oggetto di scommessa.

L'esito "Altro" comprende tutti i concorrenti non indicati nella lista.

### CATEGORIA DEL VINCITORE

Si deve pronosticare la categoria di appartenenza del vincitore della manifestazione (o concorso) oggetto di scommessa.

### MIGLIORE GRUPPO

Si deve pronosticare quale concorrente tra quelli proposti otterrà il piazzamento più alto in classifica al termine della manifestazione (o concorso) oggetto di scommessa.

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti messi a confronto otterrà una posizione migliore in classifica al termine della manifestazione (o concorso) oggetto di scommessa.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se il concorrente indicato si classificherà nelle prime 3 posizioni al termine della gara.

Esoni pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime 3 posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime 3 posizioni

### PODIO IN ORDINE

Si deve pronosticare quali saranno i tre concorrenti che si classificheranno nei primi tre posti della classifica finale della manifestazione di riferimento, in ordine di come sono indicati nell'esito della scommessa.

L'esito "Altro" comprende tutte le combinazioni non indicati nella lista.

### ULTIMO CLASSIFICATO

Si deve pronosticare quale tra i concorrenti proposti si classificherà ultimo nella manifestazione (o concorso) oggetto di scommessa.

L'esito "Altro" comprende tutti i concorrenti non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER SHARE TELEVISIVO

Si deve pronosticare se lo share televisivo del programma oggetto di scommessa nella giornata di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di limite eguagliato, l'esito vincente sarà UNDER.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

### VINCENTE PREMIO DELLA CRITICA

Si deve pronosticare quale tra i concorrenti proposti vincerà il premio della critica della manifestazione (o concorso) oggetto di scommessa.

L'esito "Altro" comprende tutti i concorrenti non indicati nella lista.

### VINCENTE PREMIO MIGLIOR TESTO

Si deve pronosticare quale tra i concorrenti proposti vincerà il premio sala stampa della manifestazione (o concorso) oggetto di scommessa.

L'esito "Altro" comprende tutti i concorrenti non indicati nella lista.



### VINCENTE PREMIO SALA STAMPA

Si deve pronosticare quale tra i concorrenti proposti vincerà il premio sala stampa della manifestazione (o concorso) oggetto di scommessa.

L'esito "Altro" comprende tutti i concorrenti non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## MEDAGLIERE

### UNDER/OVER MEDAGLIE SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro, argento e bronzo vinte dalla squadra oggetto di scommessa superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma delle medaglie vinte sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma delle medaglie vinte sarà superiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER ORI SQUADRA

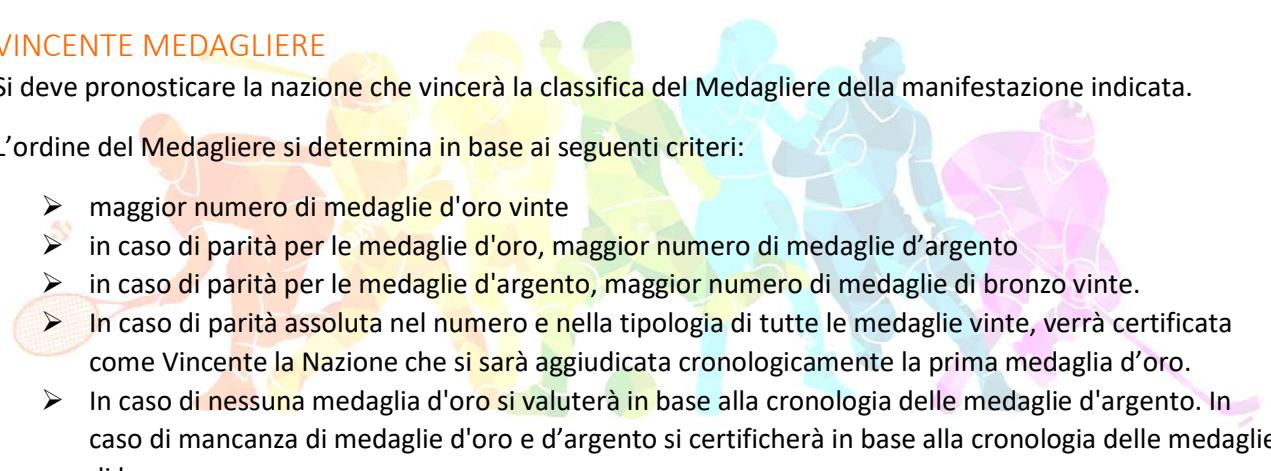
Si deve pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla squadra oggetto di scommessa superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : il numero di medaglie d'oro vinte sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : il numero di medaglie d'oro vinte sarà superiore all'indice di riferimento.

### VINCENTE MEDAGLIERE

Si deve pronosticare la nazione che vincerà la classifica del Medagliere della manifestazione indicata.

L'ordine del Medagliere si determina in base ai seguenti criteri:

- 
- maggior numero di medaglie d'oro vinte
  - in caso di parità per le medaglie d'oro, maggior numero di medaglie d'argento
  - in caso di parità per le medaglie d'argento, maggior numero di medaglie di bronzo vinte.
  - In caso di parità assoluta nel numero e nella tipologia di tutte le medaglie vinte, verrà certificata come Vincente la Nazione che si sarà aggiudicata cronologicamente la prima medaglia d'oro.
  - In caso di nessuna medaglia d'oro si valuterà in base alla cronologia delle medaglie d'argento. In caso di mancanza di medaglie d'oro e d'argento si certificherà in base alla cronologia delle medaglie di bronzo
  - In caso di mancanza totale di medaglie la scommessa verrà rimborsata.

L'esito "Altro" comprende tutte le nazioni non indicate nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## MOTOCICLISMO

### VINCENTE GP

Si deve pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

Se un pilota non dovesse partecipare alla gara, le scommesse accettate su quel pilota verranno considerate perdenti.

### VINCENTE QUALIFICHE UFFICIALI

Si deve pronosticare il pilota che vincerà le qualifiche ufficiali del singolo Gran Premio nelle classi 125, Moto Due e MotoGP.

Se un pilota non dovesse partecipare alla qualifica ufficiale le scommesse accettate su di esso verranno considerate perdenti.

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli messi a confronto, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del singolo Gran Premio.

La certificazione della scommessa è condizionata alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti messi a confronto, e almeno uno di essi deve classificarsi.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esoneri pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per secondo.

### TESTA A TESTA QUALIFICHE

Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli messi a confronto, vincerà le qualifiche ufficiali di un determinato Gran Premio.

Per la riferitazione verranno considerati i tempi realizzati e non si terrà conto di eventuali penalizzazioni assegnate anche precedentemente alle prove di qualifica, nei confronti dei piloti.

La certificazione della scommessa è condizionata alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti messi a confronto, e alla conclusione della gara per almeno uno di essi. In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esoneri pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per secondo.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### VINCENTE GRUPPO

Si deve pronosticare il pilota che, nel Gran Premio di riferimento, otterrà il miglior piazzamento tra i piloti indicati. Se un pilota non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse accettate su di esso verranno considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si dovessero ritirare o non partecipare alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo andranno a rimborso.

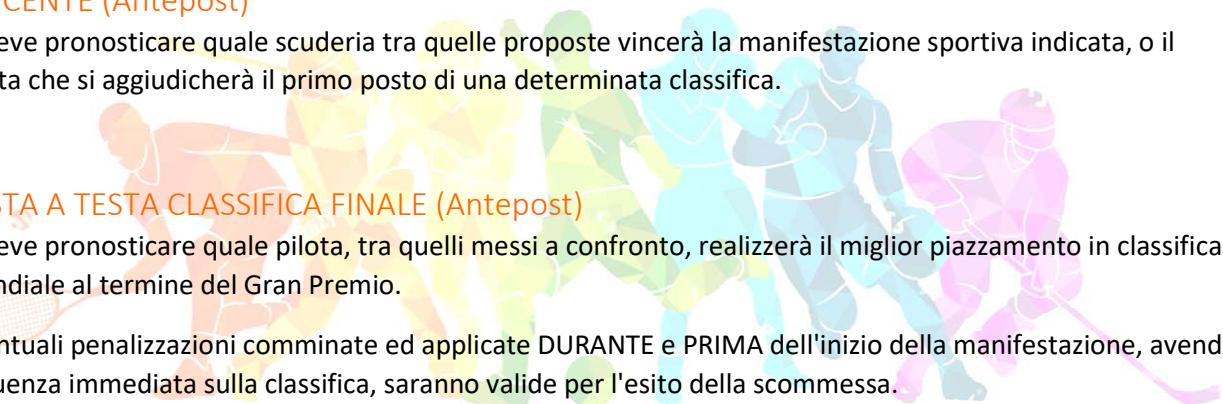
### VINCENTE GRUPPO (QUALIFICHE)

Si deve pronosticare il pilota che, nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento, otterrà il miglior piazzamento tra i piloti indicati. Se un pilota non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse accettate su di esso verranno considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si dovessero ritirare o non partecipare alle Qualifiche Ufficiali, le scommesse sul Migliore del Gruppo andranno a rimborso.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale scuderia tra quelle proposte vincerà la manifestazione sportiva indicata, o il pilota che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.



### TESTA A TESTA CLASSIFICA FINALE (Antepost)

Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli messi a confronto, realizzerà il miglior piazzamento in classifica mondiale al termine del Gran Premio.

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

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

La certificazione della scommessa è condizionata alla partecipazione di entrambi i piloti alla manifestazione.

Se uno o entrambi i piloti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Esoni pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per primo
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dal pilota indicato per secondo.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## NETBALL

### VINCITORE PARTITA (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare il risultato finale della partita compresi eventuali tempi supplementari, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

### UNDER/OVER (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro (compresi eventuali tempi supplementari), superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

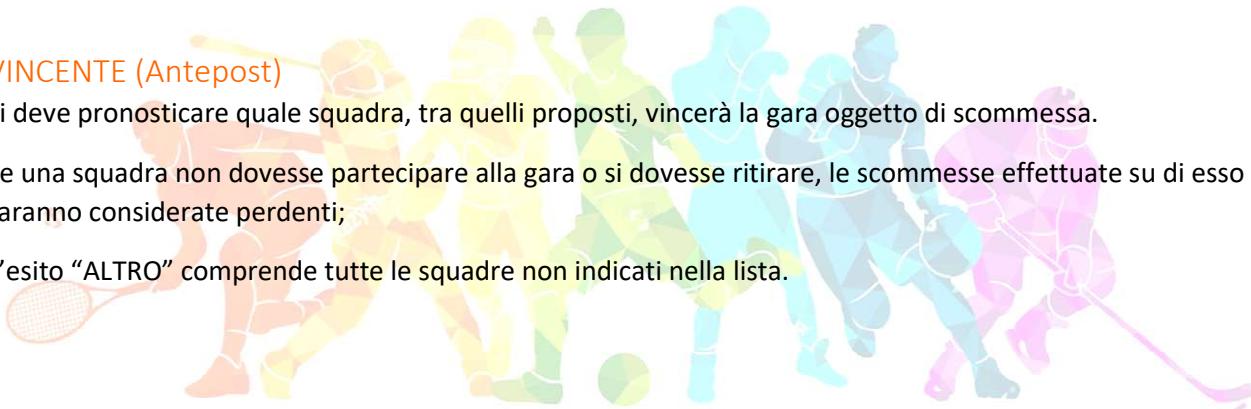
- Under : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se una squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutte le squadre non indicati nella lista.



*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## NUOTO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## PADEL

### T/T

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per prima
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra indicata per seconda

Se una squadra si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate su quella squadra saranno considerate perdenti; viceversa, se la squadra si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse andranno a rimborso.

### GIOCATORE X VINCE ALMENO UN SET

Si deve pronosticare se il giocatore X vincerà, o meno, almeno un set nell'incontro. Esiti pronosticabili:

- SI : il giocatore X vincerà almeno un set
- NO : il giocatore X non vincerà nessun set

### RISULTATO ESATTO SET X

Si deve pronosticare quale sarà, in termine di games, il risultato esatto del set X indicato. In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, la scommessa verrà rimborsata.

### SET BETTING A 3

Si deve pronosticare il risultato esatto al termine dell'incontro; i possibili esiti sono:

- 2-0
- 2-1
- 1-2
- 0-2

### T/T PUNTO X GAME Y SET Z

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il punto X nel game Y del set Z.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T SET

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo si aggiudicherà la vittoria del Set indicato; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che il Set indicato finirà a favore della squadra indicata per prima
- 2 : se si vuole pronosticare che il Set indicato finirà a favore della squadra indicata per seconda.

Se una squadra si ritira o viene squalificato durante il set indicato, le scommesse accettate su quella squadra saranno considerate perdenti; viceversa, se la squadra si ritira prima dell'inizio del set le scommesse andranno a rimborso.

### T/T SET X GAME Y

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il Game "n" nel Set "x".

Le scommesse sono valide se un tennista si ritira o viene squalificato durante il Game indicato.

Se una squadra si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del Game indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

### U/O GAMES

Si deve pronosticare se al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei games sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei games sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei games sarà maggiore al margine indicato

Ai sensi della regolamentazione, si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto dopo aver disputato un numero di games inferiore a quelli indicati ma che, nel caso in cui fosse proseguito, avrebbe avuto la possibilità di sviluppare ulteriori games.

### U/O GAMES NEL SET "N"

Si deve pronosticare se, relativamente al solo set "N" dell'incontro, il numero totale dei games sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. Si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto e non ci siano risultati maturati sul campo.

Esiti pronosticabili:

- UNDER : il numero totale dei games nel set "N" sarà inferiore al margine indicato.
- OVER : il numero totale dei games nel set "N" sarà superiore al margine indicato.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O GAMES GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero totale dei games vinti dal giocatore (o squadra) "N" sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. Si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto e non ci siano risultati maturati sul campo.

Esiti pronosticabili:

- UNDER: il numero totale dei games vinti dal giocatore (o squadra) "N" sarà inferiore al margine indicato
- OVER: il numero totale dei games vinti dal giocatore (o squadra) "N" sarà superiore al margine indicato

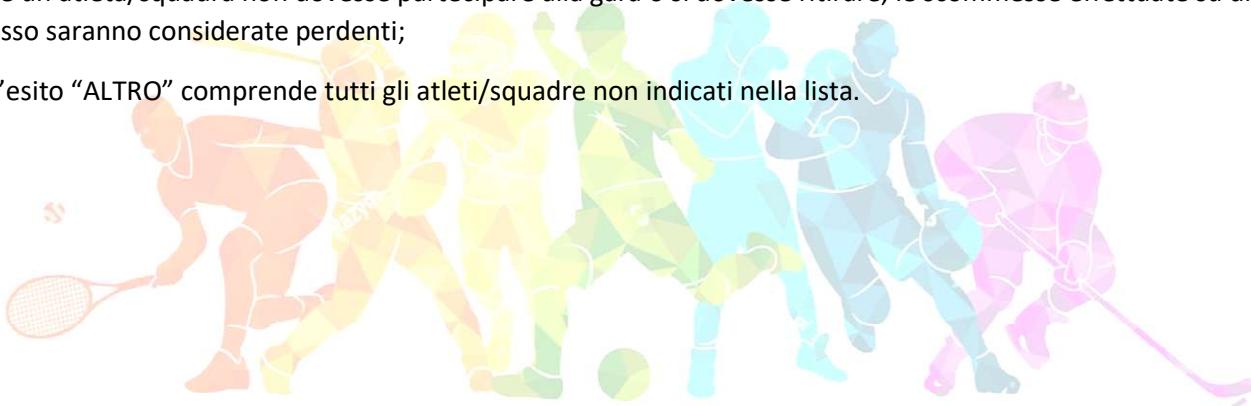
Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## PALLAMANO

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita al termine dei tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

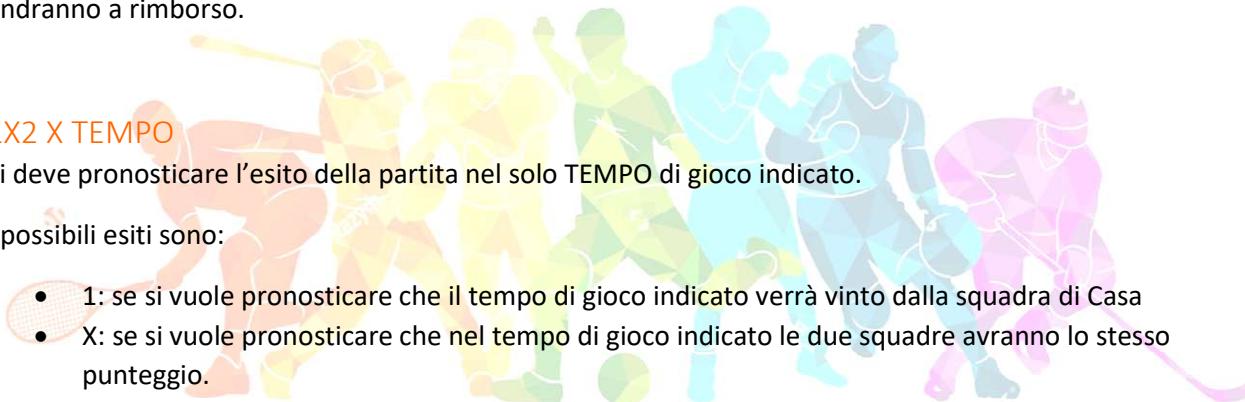
- 1 : se si vuole pronosticare che l'incontro finirà a favore della Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che l'incontro finirà a favore della Squadra Ospite.

### VINCENTE INCONTRO (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare chi vincerà la partita, compresi eventuali tempi supplementari e shoot out, secondo la seguente modalità:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra di Casa
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la squadra Ospite

Qualora il match dovesse terminare in pareggio, e non siano previsti supplementari, le scommesse andranno a rimborsato.



### 1X2 X TEMPO

Si deve pronosticare l'esito della partita nel solo TEMPO di gioco indicato.

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare che nel tempo di gioco indicato le due squadre avranno lo stesso punteggio.
- 2: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra Ospite

### TESTA A TESTA HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato finale della partita al termine dei soli tempi regolamentari tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di gol di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra Ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

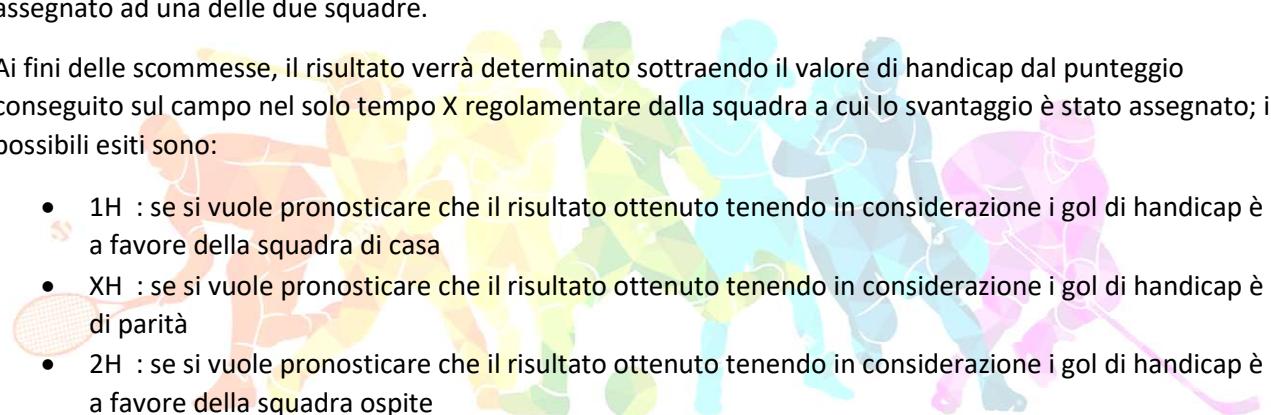
- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP TEMPO

Si deve pronosticare l'esito considerando i gol del solo tempo X indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo nel solo tempo X regolamentare dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato; i possibili esiti sono:

- 
- 1H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra di casa
  - XH : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è di parità
  - 2H : se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i gol di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

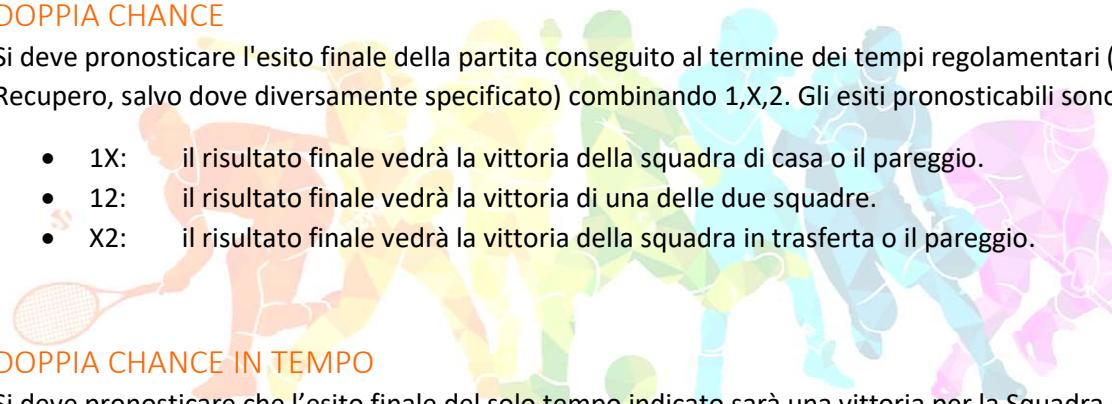
### 1X2 + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento, al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro, tra l'esito finale 1X2 e l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato). Esiti pronosticabili:

- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento
- X+UNDER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- X+OVER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento
- 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 
- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
  - 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
  - X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

### DOPPIA CHANCE IN TEMPO

Si deve pronosticare che l'esito finale del solo tempo indicato sarà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio.

### DOPPIA CHANCE OUT TEMPO

Si deve pronosticare che l'esito del solo tempo indicato sarà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio.

### DOPPIA CHANCE IN/OUT TEMPO

Si deve pronosticare che l'esito finale del solo tempo indicato sarà una vittoria per una delle due squadre.

### DRAW NO BET

Si deve pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### DRAW NO BET TEMPO

Si deve pronosticare il risultato del solo tempo X indicato; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

### GARA A N PUNTI

Si deve pronosticare la squadra che raggiungerà per prima il limite di "n" gol. Tra gli esiti è inserito anche il "NESSUNO" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga tale limite.

### MARGINE DI VITTORIA

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti pronosticabili sono:

- A VINCE CON SCARTO DI 1-5 GOL : la squadra di Casa vince con uno scarto da 1 a 5 gol
- A VINCE CON SCARTO DI 6-10GOL : la squadra di Casa vince con uno scarto da 6 a 10 gol
- A VINCE CON PIU DI 10 GOL : la squadra di Casa vince con uno scarto superiore a 10 gol
- PAREGGIO
- B VINCE CON SCARTO DI 1-5 GOL : la squadra Ospite vince con uno scarto da 1 a 5 gol
- B VINCE CON SCARTO DI 6-10GOL : la squadra Ospite vince con uno scarto da 6 a 10 gol
- B VINCE CON PIU DI 10 GOL : la squadra Ospite vince con uno scarto superiore a 10 gol

### MARGINE DI VITTORIA TEMPO

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel solo tempo X indicato, scegliendo tra le fasce proposte.

### NUMERO DI GOL SEGNATI

Si deve pronosticare il numero di gol che saranno segnati da entrambe le squadre nell'incontro, esclusi eventuali supplementari, scegliendo tra le fasce indicate.

### NUMERO DI GOL SEGNATI SQUADRA

Si deve pronosticare il numero di gol che saranno segnati dalla sola squadra indicata nell'incontro, esclusi eventuali supplementari, scegliendo tra le fasce indicate.

### NUMERO DI GOL SEGNATI TEMPO

Si deve pronosticare il numero di gol che saranno segnati dalla sola squadra indicata nell'incontro, esclusi eventuali supplementari, scegliendo tra le fasce indicate.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### NUMERO DI GOL SEGNATI SQUADRA TEMPO

Si deve pronosticare il numero di gol che saranno segnati dalla squadra indicata nel solo tempo X, scegliendo tra le fasce indicate.

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro sarà un numero pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei gol sarà dispari

In caso di pareggio con il risultato di 0-0 l'esito vincente sarà PARI.

### PARI/DISPARI X TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato sarà pari o dispari.

I possibili esiti sono:

- Pari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### PARZIALE / FINALE

Si deve pronosticare la combinazione del risultato del primo tempo con l'esito finale della partita al termine dei soli tempi regolamentari.

Esiti possibili:

- 1-1: la squadra di casa si aggiudicherà il primo tempo e vincerà la partita
- 1-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con un pareggio
- 1-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- X-1: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- X-X: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà in parità
- X-2: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- 2-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- 2-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con un pareggio
- 2-2: la squadra ospite si aggiudicherà il primo tempo e vincerà la partita.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP X TEMPO

Si deve pronosticare l'esito del solo TEMPO di gioco indicato, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra indicata sulla sinistra
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra indicata sulla destra

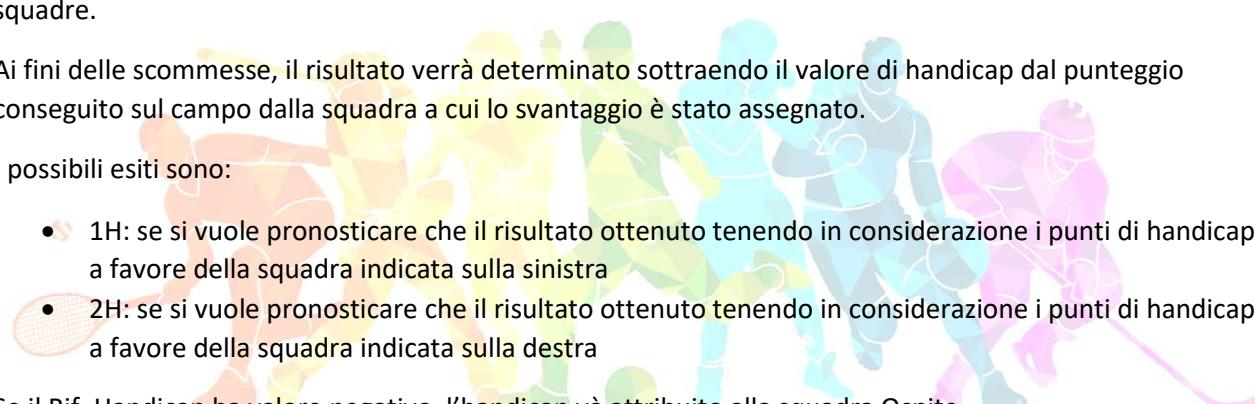
Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP EXTRA TIME

Si deve pronosticare l'esito dei soli extra time, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

I possibili esiti sono:

- 
- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra indicata sulla sinistra
  - 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra indicata sulla destra

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### TEMPO CON MAGGIOR NUM.GOL 1X2

Si deve pronosticare in quale dei due tempi di gioco regolamentari verrà segnato il maggior numero di gol. I possibili esiti sono:

- 1 : nel 1° Tempo ci sarà un numero di gol superiore a quelli del 2° Tempo
- X : ci sarà un numero di gol uguale tra i due tempi
- 2 : nel 2° Tempo ci sarà un numero di gol superiore a quelli del 1° Tempo.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TEMPO CON MAGGIOR NUM.GOL 1X2 SQUADRA

Si deve pronosticare in quale dei due tempi di gioco regolamentari verrà segnato il maggior numero di gol dalla sola squadra indicata. I possibili esiti sono:

- 1 : nel 1° Tempo ci sarà un numero di gol della squadra superiore a quelli del 2° Tempo
- X : ci sarà un numero di gol della squadra uguale tra i due tempi
- 2 : nel 2° Tempo ci sarà un numero di gol della squadra superiore a quelli del 1° Tempo.

### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dell'incontro superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei gol segnati dalle due squadre al termine della partita sarà superiore all'indice di riferimento

### UNDER/OVER SQUADRA X

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro dalla squadra indicata, superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che i gol segnati dalla squadra indicata sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che i gol segnati dalla squadra indicata sarà maggiore all'indice di riferimento.

### UNDER/OVER X TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER TEMPI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare se la somma dei gol segnati dalle due squadre nei soli extra time superi o meno l'indice di riferimento indicato.

I possibili esiti sono:

- Under: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: Se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalla due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## PALLANUOTO

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite.

### UNDER AND OVER

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.



*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## PATTINAGGIO FIGURATO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## PATTINAGGIO VELOCITA'

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## PENTATHLON MODERNO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## PESAPALLO

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte si classificherà al primo posto nella manifestazione sportiva indicata.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## PUGILATO

### TESTA A TESTA

Si deve pronosticare quale pugile si aggiudicherà l'incontro per KO, squalifica dell'avversario, punti o decisione tecnica.

Esiti possibili:

- 1 : se si vuole pronosticare che l'incontro sarà vinto dal pugile indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che l'incontro sarà vinto dal pugile indicato per secondo

In caso di parità le scommesse verranno rimborsate.

### 1X2 INCONTRO

Si deve pronosticare quale pugile si aggiudicherà l'incontro per KO, squalifica dell'avversario, punti o decisione tecnica.

Esiti possibili:

- 1 : se si vuole pronosticare che l'incontro sarà vinto dal pugile indicato per primo
- X : se si vuole pronosticare che l'incontro finirà in pareggio o pari tecnico
- 2 : se si vuole pronosticare che l'incontro sarà vinto dal pugile indicato per secondo.

### COMBATTIMENTO DECISO A PUNTI

Si deve pronosticare se l'incontro oggetto di scommessa si concluderà (esito SI), o meno (esito NO), ai punti.

### MARGINE DI VITTORIA CON RIPRESE

Si deve pronosticare la modalità in cui un pugile vincerà l'incontro ed in quale riprese. Tra gli esiti pronosticabili è previsto il pareggio o la vittoria per decisione tecnica o punti di uno dei due pugili.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### MODALITA' DELLA VITTORIA

Si deve pronosticare in quale modo terminerà l'incontro.

Esiti possibili:

- PUGILE 1 PRIMA DEL TERMINE DELL'INCONTRO: Il pugile indicato vince per KO, KO Tecnico o squalifica
- PUGILE 2 PRIMA DEL TERMINE DELL'INCONTRO: Il pugile indicato vince per KO, KO Tecnico o squalifica
- PUGILE 1 AI PUNTI ALLA FINE DEL 12° ROUND: Il pugile indicato vince ai punti o per decisione tecnica
- PUGILE 2 AI PUNTI ALLA FINE DEL 12° ROUND: Il pugile indicato vince ai punti o per decisione tecnica
- PAREGGIO: se si vuole pronosticare che l'incontro finirà in pareggio o pari tecnico.

### ROUND BETTING 27 ESITI

Si deve pronosticare in quale modo ed in quale round terminerà l'incontro.

### U/O ROUND

Si deve pronosticare se le riprese disputate saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato; i possibili esiti sono:

- Under: se si vuole pronosticare che il numero di round disputati sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che il numero di round disputati sarà superiore all'indice di riferimento

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## RUGBY

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari (80' + Recupero).

I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite.

### 1X2 + UNDER/OVER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e l'Under/Over (secondo l'indice di riferimento indicato) al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro. Esiti pronosticabili:

- 1+UNDER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 1+OVER: vincerà la Squadra di Casa e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- X+UNDER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- X+OVER: le due squadre pareggeranno e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento
- 2+UNDER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento
- 2+OVER: vincerà la Squadra Ospite e la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento.

### 1X2 METE

Si deve pronosticare chi realizzerà il maggior numero di mete nell'incontro, secondo il tradizionale esito 1x2. I possibili esiti sono:

- 1 : la Squadra di Casa realizzerà più mete rispetto alla Squadra Ospite
- X : le due squadre realizzeranno lo stesso numero di mete
- 2 : la Squadra Ospite realizzerà più mete rispetto alla Squadra di Casa.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 METE TEMPO

Si deve pronosticare chi realizzerà il maggior numero di mete nel solo tempo X indicato, secondo il tradizionale esito 1x2. I possibili esiti sono:

- 1 : la Squadra di Casa realizzerà più mete rispetto alla Squadra Ospite
- X : le due squadre realizzeranno lo stesso numero di mete
- 2 : la Squadra Ospite realizzerà più mete rispetto alla Squadra di Casa.

### 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari (80' + recupero), tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP NEL TEMPO

Si deve pronosticare l'esito del tempo indicato, tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### 1X2 HANDICAP METE

Si deve pronosticare chi realizzerà il maggior numero di mete nell'incontro tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il maggior numero di mete tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il maggior numero di mete tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il maggior numero di mete tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP METE NEL TEMPO

Si deve pronosticare chi realizzerà il maggior numero di mete nel solo tempo indicato tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il maggior numero di mete tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il maggior numero di mete tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il maggior numero di mete tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### 1X2 TEMPO

Si deve pronosticare l'esito della partita nel solo TEMPO di gioco indicato.

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare che nel tempo di gioco indicato le due squadre avranno lo stesso punteggio
- 2: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## 1X2 TEMPI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare l'esito della partita nei soli tempi supplementari.

I possibili esiti sono:

- 1: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra di Casa
- X: se si vuole pronosticare che nel tempo di gioco indicato le due squadre avranno lo stesso punteggio
- 2: se si vuole pronosticare che il tempo di gioco indicato verrà vinto dalla squadra Ospite.

## CHI E COME SEGNA PUNTO X

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il punto X, e se il punto verrà realizzato tramite una meta, una punizione o un drop.

## DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1X: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
- 12: il risultato finale vedrà la vittoria di una delle due squadre.
- X2: il risultato finale vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

## DOPPIA CHANCE TEMPO

Si deve pronosticare l'esito del solo tempo combinando 1,X,2. Gli esiti pronosticabili sono:

- 1X: il risultato vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio.
- 12: il risultato vedrà la vittoria di una delle due squadre.
- X2: il risultato vedrà la vittoria della squadra in trasferta o il pareggio.

## DRAW NO BET

Si deve pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

## DRAW NO BET TEMPO

Si deve pronosticare il risultato del solo tempo X indicato; la scommessa prevede la restituzione in vincita (quota 1) nel caso di pareggio.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### DROP SI/NO

Si deve pronosticare se durante l'incontro verrà messo a segno (SI) o meno (NO) un punto tramite un DROP che vale 3 punti e si segna in una situazione di gioco aperto, calciando il pallone dopo averlo lasciato rimbalzare sul suolo e facendolo passare in mezzo ai pali e al di sopra della traversa

### FASCIA PUNTI

Si deve pronosticare il numero di punti segnati delle due squadre, scegliendo tra le fasce proposte.

### MARGINE DI VITTORIA

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra le opzioni proposte.

### PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro la somma dei punti segnati dalle due squadre sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### PARI/DISPARI METE

Si deve pronosticare se al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro il numero delle mete realizzate dalle due squadre sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che il numero delle mete realizzate sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che il numero delle mete realizzate sarà dispari.

### PARI/DISPARI METE TEMPO 1

Si deve pronosticare se al termine del solo primo tempo, il numero delle mete realizzate dalle due squadre sarà pari o dispari; i possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che il numero delle mete realizzate sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che il numero delle mete realizzate sarà dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI SQUADRA

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla sola squadra oggetto di scommessa sarà un numero pari o dispari.

I possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### PARI/DISPARI SQUADRA TEMPO

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla sola squadra oggetto di scommessa nel tempo indicato sarà un numero pari o dispari.

I possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

### PARI/DISPARI TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei punti segnati dalle due squadre nel solo TEMPO di gioco indicato sarà pari o dispari.

I possibili esiti sono:

- Pari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei punti sarà dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare la combinazione del risultato del primo tempo con l'esito finale della partita al termine dei soli tempi regolamentari.

Esiti possibili:

- 1-1: la squadra di casa si aggiudicherà il primo tempo e vincerà la partita
- 1-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con un pareggio
- 1-2: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra di casa mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- X-1: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- X-X: alla fine del primo tempo ed alla fine della partita il risultato sarà in parità
- X-2: alla fine del primo tempo il risultato sarà di parità mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra ospite
- 2-1: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con la vittoria della squadra di casa
- 2-X: alla fine del primo tempo sarà in vantaggio la squadra ospite mentre la partita terminerà con un pareggio
- 2-2: la squadra ospite si aggiudicherà il primo tempo e vincerà la partita.

### SEGNA META X

Si deve quale delle due squadre segnerà la meta X indicata. La refertazione della scommessa tiene conto del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari.

### SQUADRA X VINCE TUTTI I TEMPI

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si aggiudicherà o meno entrambi i tempi di gioco.

### SQUADRA VINCE TUTTI I TEMPI

Si deve pronosticare se una delle due squadre si aggiudicherà o meno entrambi i tempi di gioco.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

Esiti pronosticabili:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP TEMPO

Si deve pronosticare chi si aggiudicherà la vittoria nel solo tempo X indicato, tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre. Ai fini delle scommesse, il risultato verrà determinato sottraendo il valore di handicap dal punteggio conseguito sul campo dalla squadra a cui lo svantaggio è stato assegnato.

Esiti pronosticabili:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.

### TEMPO CON PIU' PUNTI

Si deve pronosticare in quale dei due tempi di gioco verrà segnato il numero maggiore di punti o se risulterà uguale.

### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### U/O METE NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se il numero totale delle mete realizzate dalle due squadre al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà maggiore al margine di riferimento.

### U/O METE TEMPO

Si deve pronosticare se il numero totale delle mete realizzate dalle due squadre al termine del solo X tempo regolamentare dell'incontro è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà maggiore al margine di riferimento.

### U/O METE SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il numero totale delle mete realizzate dalla sola squadra X al termine del solo primo tempo è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà maggiore al margine di riferimento.

### U/O METE SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero totale delle mete realizzate dalla sola squadra X al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale delle mete sarà maggiore al margine di riferimento.

### UNDER/OVER PUNTI SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati dalla sola squadra X al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine di riferimento.

### UNDER/OVER PUNTI SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati dalla sola squadra X nel solo tempo Y indicato è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER PUNTI TEMPO X

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel solo tempo X indicato è superiore o inferiore al margine di riferimento indicato. I possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine di riferimento.

### ACCOPIATA FINALISTE (Antepost)

Si deve indicare la coppia di squadre che si qualificherà per la finale del 1° posto della competizione di riferimento, scegliendo tra le combinazioni proposte. L'esito "Altro" comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

### ACCOPIATA IN ORDINE FINALE (Antepost)

Si deve pronosticare la coppia di squadre che, al termine della manifestazione di riferimento, si classificheranno al 1° e al 2° posto nell'ordine indicato. L'esito "Altro" comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### **VINCENTE (Antepost)**

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

### **VINCENTE GRANDE SLAM (Antepost)**

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte vincerà tutti gli incontri della manifestazione sportiva indicata.

### **VINCENTE TRIPLE CROWN (Antepost)**

Si deve pronosticare quale delle squadre riuscirà a contro le altre tre nella manifestazione sportiva indicata.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## RUGBY A 7

### ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari (80' + Recupero).

I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra di Casa
- X : se si vuole pronosticare che le due squadre pareggeranno
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà la Squadra Ospite.

### 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari (80' + recupero), tenendo conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- XH: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è di parità
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap và attribuito alla squadra Ospite.



### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

## SALTO CON GLI SCI

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SCHERMA

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## SCI ALPINO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## SCI NORDICO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## SHORT TRACK

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SKATEBOARDING

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SKELETON

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Se un atleta non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra (o atleta) vincerà la manifestazione sportiva indicata.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SLITTINO

### VINCENTE

Si deve pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti non indicati nella lista.

Se un atleta non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti.

### PIAZZATO SUL PODIO

Si deve pronosticare se l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che l'atleta indicato non si classificherà nelle prime tre posizioni

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra (o atleta) vincerà la manifestazione sportiva indicata.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SNOOKER

### VINCITORE PARTITA

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori vincerà la partita. I possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che il confronto sarà vinto dal giocatore indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che il confronto sarà vinto dal giocatore indicato per secondo.

### ESITO FINALE 1X2

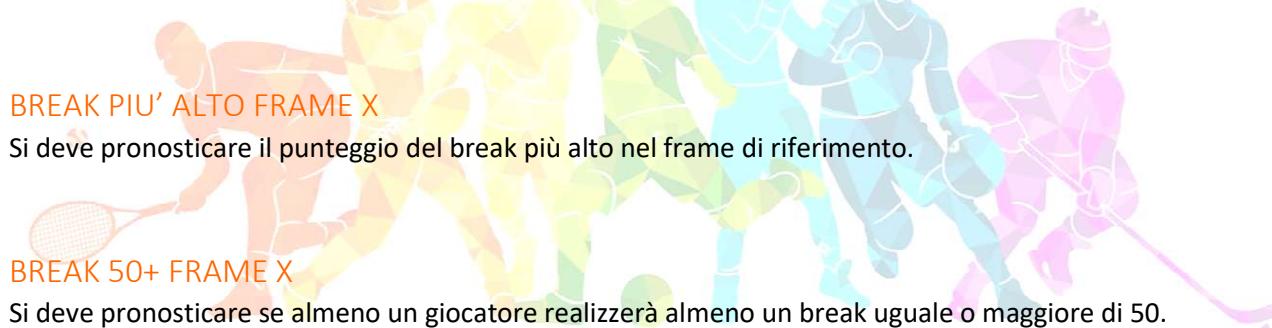
Si deve pronosticare l'esito finale al termine dell'incontro.

### TESTA A TESTA FRAME

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori oggetto di scommessa, si aggiudicherà il frame di riferimento.

### 1X2 FINO AL FRAME X

Si deve pronosticare l'esito dall'inizio del match fino al termine del frame X indicato.



### BREAK PIU' ALTO FRAME X

Si deve pronosticare il punteggio del break più alto nel frame di riferimento.

### BREAK 50+ FRAME X

Si deve pronosticare se almeno un giocatore realizzerà almeno un break uguale o maggiore di 50.

### BREAK 50+ DEL GIOCATORE FRAME X

Si deve pronosticare se il giocatore indicato realizzerà almeno un break uguale o maggiore di 50.

### BREAK 100+ FRAME X

Si deve pronosticare se almeno un giocatore realizzerà almeno un break uguale o maggiore di 100.

### BREAK 100+ DEL GIOCATORE FRAME X

Si deve pronosticare se il giocatore indicato realizzerà almeno un break uguale o maggiore di 100.

### COLORE DELLA PALLA X IMBUCATA NEL FRAME

Si deve pronosticare il colore della palla X imbucata nel frame oggetto di scommessa.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

#### COLORE ULTIMA PALLA X IMBUCATA NEL FRAME

Si deve pronosticare il colore dell'ultima palla imbucata nel frame oggetto di scommessa.

#### FALLO FRAME X

Si deve pronosticare se nel frame X ci sarà almeno un foul.

#### FRAME DECISIVO SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro ci sarà il frame decisivo per la determinazione del vincitore.

#### GARA A FRAME

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite "n" di frame.

#### GARA A PUNTI NEL FRAME

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite "n" di punti, relativamente al solo frame X indicato.

#### GIOCATORE CHE IMBUCA PALLA X NEL FRAME

Si deve pronosticare il giocatore che imbucherà la palla X nel frame oggetto di scommessa.

#### GIOCATORE CHE IMBUCA ULTIMA PALLA NEL FRAME

Si deve pronosticare il giocatore che imbucherà l'ultima palla nel frame oggetto di scommessa.

#### TESTA A TESTA FRAME HANDICAP

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori oggetto di scommessa, vincerà più frame tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due giocatori. I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di frame di handicap indicati, il giocatore indicato per primo vincerà più frame
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di frame di handicap indicati, il giocatore indicato per secondo vincerà più frame

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TESTA A TESTA HANDICAP FRAME X

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori oggetto di scommessa, vincerà il frame X tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due giocatori. I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di punti di handicap indicati, il frame X sarà vinto dal giocatore indicato per primo
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di punti di handicap indicati, il frame X sarà vinto dal giocatore indicato per secondo.

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### PARI/DISPARI FRAMES NEL MATCH

Si deve pronosticare se i Frames disputati nell'incontro, saranno PARI o DISPARI.

### UNDER/OVER FRAMES NEL MATCH

Si deve pronosticare se i Frames disputati nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

### UNDER/OVER PUNTI NEL FRAMES

Si deve pronosticare se i punti realizzati nel frame indicato, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale, tra i giocatori oggetto di scommessa, vincerà la manifestazione di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SNOWBOARD

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## SOFTBALL

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SOLLEVAMENTO PESI

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## **SPORT GAELO**

### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale squadra (o atleta) vincerà la manifestazione sportiva indicata.

### **ESITO FINALE 1X2**

Si deve pronosticare l'esito finale al termine dell'incontro.

## **SPORT MISTI**

### **VINCERANNO TUTTE**

Si deve pronosticare se tutte/i le/gli squadre/atleti oggetto di scommessa vinceranno (esito SI) o meno (esito NO) il proprio incontro e/o la gara e/o la tappa e/o la manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa si fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione in cui sono coinvolti i singoli atleti e/o le singole squadre.



Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SQUASH

### T/T

Si deve pronosticare l'atleta che si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per secondo

Se un atleta non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare durante l'incontro, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti; viceversa, se l'atleta si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse andranno a rimborso.

### GAME BETTING A 3

Si deve pronosticare l'esatto punteggio in numero di set con il quale si concluderà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 2-0
- 2-1
- 1-2
- 0-2

### GAME BETTING A 5

Si deve pronosticare l'esatto punteggio in numero di set con il quale si concluderà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 3-0
- 3-1
- 3-2
- 2-3
- 1-3
- 0-3

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato finale della partita tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### T/T SET

Si deve pronosticare l'atleta che si aggiudicherà la vittoria del Set indicato; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per secondo

Se un atleta si ritira durante il Set indicato, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; viceversa, se si ritira prima dell'inizio del Set indicato le scommesse andranno a rimborso.

### PARI/DISPARI GAME

Si deve pronosticare se il numero totale di punti giocati nel solo gioco X sarà pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : il numero totale di punti giocati sarà pari
- Dispari : il numero totale di punti giocati sarà dispari.

### UNDER/OVER

Si deve pronosticare se al termine di un determinato incontro, il numero totale dei punti realizzati da entrambi i giocatori sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine indicato

### UNDER/OVER PUNTI NEL GIOCO

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel solo gioco indicato sarà superiore o inferiore al margine di riferimento "n"; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine indicato

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale, tra i giocatori o squadra oggetto di scommessa, vincerà la manifestazione di riferimento.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## SURF

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## TAEKWONDO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## TENNIS TAVOLO

### T/T

Si deve pronosticare l'atleta che si aggiudicherà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per secondo

Se un atleta si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quell'atleta saranno considerate perdenti; viceversa, se l'atleta si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse andranno a rimbors.

### T/T SET

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà nel set "X". Esiti pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per secondo

Se un atleta si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quell'atleta saranno considerate perdenti; viceversa, se l'atleta si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse andranno a rimbors.

### T/T SET Y PUNTO X

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il punto X nel set Y. Esiti pronosticabili:

- 1 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per primo
- 2 : se si vuole pronosticare che vincerà l'atleta indicato per secondo

### GARA A X PUNTI NEL SET

Si deve quale delle due squadre arriverà prima a vincere X Punti nel Set indicato.

### IN TESTA DOPO N PUNTI NEL SET X

Si deve pronosticare, tramite il tradizionale metodo 1x2, quale dei due giocatori sarà in vantaggio dopo N punti nel set X

### NUMERO SET TOTALI (MATCH 3/5)

Si deve pronosticare il numero di Set che verranno giocati.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### PARI/DISPARI PUNTI

Si deve pronosticare se il numero totale di punti giocati nell'incontro sarà pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : il numero totale di punti giocati sarà pari
- Dispari : il numero totale di punti giocati sarà dispari.

Se un atleta si ritira prima del termine del 4° Set, le scommesse andranno a rimborso; qualora invece si dovesse ritirare successivamente al termine del 4° Set sul risultato di 2-2, sarà considerato vincente l'esito "5 SET".

### PARI/DISPARI PUNTI SET "X"

Si deve pronosticare se il numero totale di punti giocati nel set "X" sarà pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : il numero totale di punti giocati sarà pari
- Dispari : il numero totale di punti giocati sarà dispari.

### PARI/DISPARI PUNTI GIOCATORE X

Si deve pronosticare se la somma di punti vinti dal giocatore X oggetto di scommessa sarà un numero pari o dispari. Esiti pronosticabili:

- Pari : il numero totale di punti vinti dal giocatore X sarà pari
- Dispari : il numero totale di punti vinti dal giocatore X sarà dispari.

### SET BETTING

Si deve pronosticare l'esatto numero di set con il quale si concluderà l'incontro; i possibili esiti sono:

- 3-0
- 3-1
- 3-2
- 2-3
- 1-3
- 0-3

### SET X AI VANTAGGI

Si deve pronosticare se il Set X terminerà ai vantaggi.

Nel Set "ai vantaggi" si verifica quando entrambi giocatori raggiungono 10 punti. Il vincitore è colui che riesce per primo a conquistare 2 punti sull'avversario.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### TOTALE SET AI VANTAGGI

Si deve pronosticare il numero di Set che termineranno ai vantaggi.

Nel Set "ai vantaggi" si verifica quando entrambi giocatori raggiungono 10 punti. Il vincitore è colui che riesce per primo a conquistare 2 punti sull'avversario.

### T/T HANDICAP

Si deve pronosticare il risultato finale della partita tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra di casa
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore della squadra ospite

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP PUNTI NEL SET

Si deve pronosticare il risultato finale del set tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due giocatori.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del giocatore indicato per primo
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del giocatore indicato per secondo

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

### T/T HANDICAP SET VINTI

Si deve pronosticare il tennista che si aggiudicherà più set tenendo conto dell'handicap assegnato ad uno dei due giocatori.

I possibili esiti sono:

- 1H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del giocatore indicato per primo
- 2H: se si vuole pronosticare che il risultato ottenuto tenendo in considerazione i punti di handicap è a favore del giocatore indicato per secondo

Se il Rif. Handicap ha valore negativo, l'handicap va attribuito alla squadra Ospite.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

### UNDER/OVER PUNTI NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se al termine di un determinato incontro, il numero totale dei punti realizzati da entrambi i giocatori sarà superiore o inferiore al margine di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine indicato

Ai sensi della regolamentazione, si procederà al rimborso della scommessa nel caso in cui l'incontro sia stato definitivamente interrotto dopo aver disputato un numero di punti inferiore a quelli indicati ma che, nel caso in cui fosse proseguito, avrebbe avuto la possibilità di sviluppare ulteriori punti.

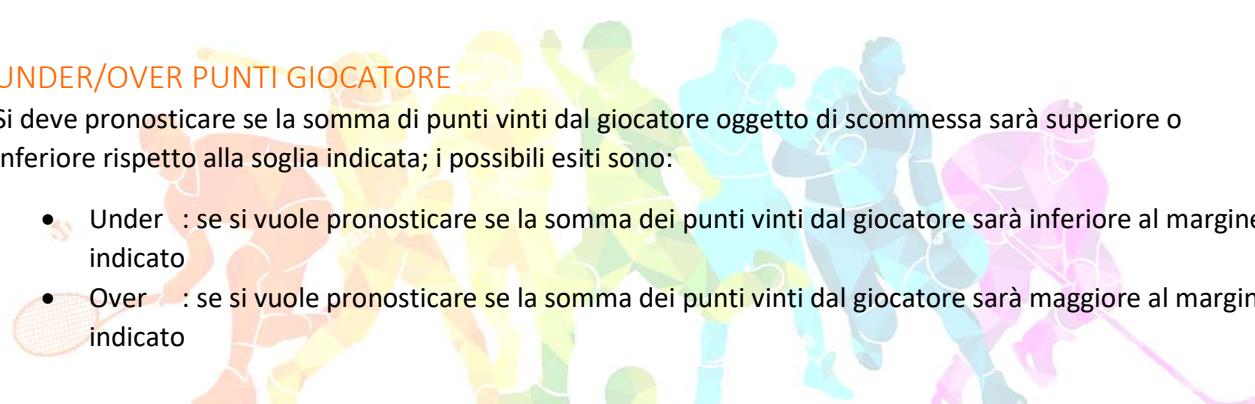
### UNDER/OVER PUNTI NEL SET

Si deve pronosticare se il numero totale dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel solo set indicato sarà superiore o inferiore al margine di riferimento "n"; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare che il totale dei punti sarà maggiore al margine indicato

### UNDER/OVER PUNTI GIOCATORE

Si deve pronosticare se la somma di punti vinti dal giocatore oggetto di scommessa sarà superiore o inferiore rispetto alla soglia indicata; i possibili esiti sono:

- 
- Under : se si vuole pronosticare se la somma dei punti vinti dal giocatore sarà inferiore al margine indicato
  - Over : se si vuole pronosticare se la somma dei punti vinti dal giocatore sarà maggiore al margine indicato

### UNDER/OVER SET DISPUTATI

Si deve pronosticare se il numero di set disputati nell'incontro sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) rispetto alla soglia indicata; i possibili esiti sono:

- Under : se si vuole pronosticare il numero di set disputati sarà inferiore al margine indicato
- Over : se si vuole pronosticare se il numero di set disputati sarà maggiore al margine indicato

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

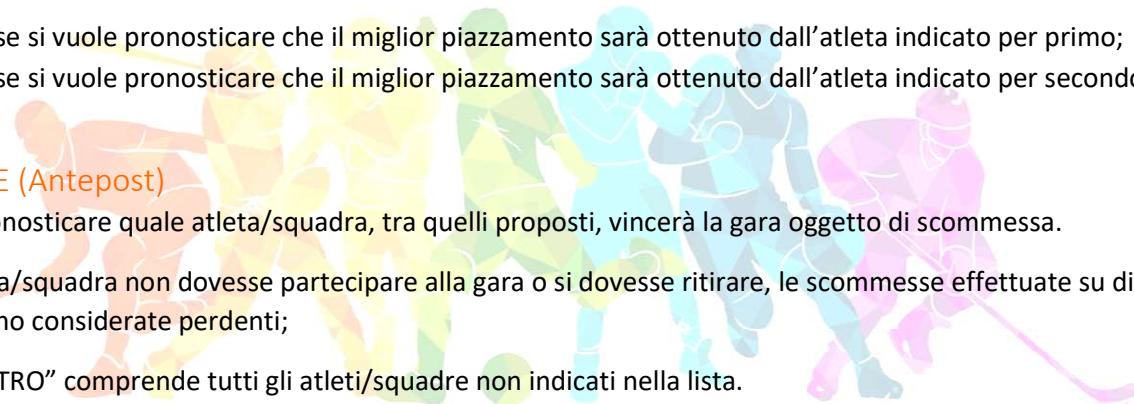
- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.



*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## TIRO A SEGNO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## TIRO CON ARCO

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

## TRIATHLON

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.

*Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; per gli incontri non conformi, giocati con un minutaggio diverso da quello regolarmente stabilito, viene indicata la dicitura apposita; in caso di mancata comunicazione della specifica le scommesse saranno rimborsate. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.*

## VELA

### PIAZZATO SUL PODIO (Antepost)

Si deve pronosticare se la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della gara.

Esiti pronosticabili:

- SI : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata si classificherà nelle prime tre posizioni
- NO : se si vuole pronosticare che la squadra/atleta indicata non si classificherà nelle prime tre posizioni

### TESTA A TESTA (Antepost)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti/squadre ed alla conclusione della medesima gara per almeno uno dei due atleti/squadre.

In caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Esiti pronosticabili:

- 1: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per primo;
- 2: se si vuole pronosticare che il miglior piazzamento sarà ottenuto dall'atleta indicato per secondo.

### VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta/squadra, tra quelli proposti, vincerà la gara oggetto di scommessa.

Se un atleta/squadra non dovesse partecipare alla gara o si dovesse ritirare, le scommesse effettuate su di esso saranno considerate perdenti;

L'esito "ALTRO" comprende tutti gli atleti/squadre non indicati nella lista.