

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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	3
TENNIS	63
BASKET	71
VOLLEY	82
HOCKEY SU GHIACCIO	85
AUTOMOBILISMO	94
BADMINTON	96
BANDY	100
BASEBALL	101
BASKET A 3	105
BEACH SOCCER	106
BEACH VOLLEY	107
BIATHLON	110
BOB	111
BOWLS	112
COMBINATA NORDICA	114
CALCIO A 5	115
CICLISMO	117
CRICKET	118
CURLING	119
E-SPORTS	120
E-SPORTS CALCIO	122
E-SPORTS FORMULA 1	122
E-SPORTS TENNIS	122
E-SPORTS NBA 2k LEAGUE	122
FLOORBALL	123
FOOTBALL AMERICANO	124
FOOTBALL AUSTRALIANO	131
FRECCETTE	135
FREESTYLE	137
GOLF	138

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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	139
HOCKEY SU PISTA	140
HOCKEY SU PRATO	141
MANIFESTAZIONI DI SPETTACOLO	143
MEDAGLIERE	144
MOTOCICLISMO	145
PALLAMANO	147
PALLANUOTO	153
PATTINAGGIO FIGURATO	154
PATTINAGGIO VELOCITA'	155
PESAPALLO	156
PUGILATO	157
RUGBY	159
SALTO CON GLI SCI	167
SCI ALPINO	168
SCI NORDICO	169
SHORT TRACK	170
SKELETON	171
SLITTINO	172
SNOOKER	173
SNOWBOARD	174
SPORT MISTI	175
SQUASH	176
TENNIS TAVOLO	178
VELA	181

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

ESITO FINALE 1X2

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 IN (DC IN)

Si pronostica che l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) vedrà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio

DOPPIA CHANCE OUT (DC OUT)

Si pronostica che l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) vedrà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio

DOPPIA CHANCE IN/OUT (DC IN/OUT)

Si pronostica che l'esito finale della partita conseguito al termine dei tempi regolamentari (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) vedrà la vittoria di una delle due squadre in campo

UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre al termine dell'incontro (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato) superi o meno l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

- Under : la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over : la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

GOAL/NO GOAL

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

Si deve pronosticare al termine di un determinato avvenimento (90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato), quale squadra avrà totalizzato il maggior numero di calci d'angolo a suo favore; 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

1X2 ANGOLI TEMPO

Si deve pronosticare nel solo tempo indicato, quale squadra avrà totalizzato il maggior numero di calci d'angolo a suo favore; 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 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 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 (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 verrà attribuito alla squadra Ospite.

1X2 HANDICAP (1X2 H) TEMPO

Si deve pronosticare l'esito considerando i goal 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 verrà attribuito alla squadra Ospite.

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 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 goal 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 + GOAL/NOGOAL

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 Goal/No Goal. I possibili esiti sono:

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

1X2 + GOAL/NOGOAL TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse 1x2 e Goal/NoGoal 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 + Goal Tempo
- 1 Tempo + NoGoal Tempo
- X Tempo + Goal Tempo
- X Tempo + NoGoal Tempo
- 2 Tempo + Goal Tempo
- 2 Tempo + NoGoal Tempo

1X2 + MULTIGOAL

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
- X + Multigol
- 2 + Multigol

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL

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 Goal + 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
- 2 Tempo + Over Tempo

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 + GOAL/NOGOAL

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.

1X2 PARATE

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due portieri effettuerà il maggior numero di parate nei tempi regolamentari dell'incontro.

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 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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

AUTORETE SI/NO

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

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

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

CALCIO D'INIZIO

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

CHI SEGNA GOAL INTERVALLO X-Y

Si deve pronosticare quale delle 2 squadre segnerà il goal 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 "Goal/NoGoal 1° Tempo" e "Goal/NoGoal 2° Tempo". Gli esiti sui quali sarà possibile effettuare le scommesse sono:

- Goal/Goal: entrambe le squadre segneranno sia nel 1° tempo che nel 2° tempo
- Goal/NoGoal: entrambe le squadre segneranno nel 1° tempo, e almeno una squadra non segnerà nel 2° tempo
- NoGoal/Goal: almeno una squadra non segnerà nel 1° tempo, ed entrambe le squadre segneranno nel 2° tempo
- NoGoal/NoGoal: 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 (DC IN) TEMPO

Tale tipologia di gioco segue le regole della scommessa Doppia Chance In, con la particolarità che il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto nel solo tempo X indicato (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

DOPPIA CHANCE IN/OUT (DC IN/OUT) TEMPO

Tale tipologia di gioco segue le regole della scommessa Doppia Chance In/Out, con la particolarità che il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto nel solo tempo X indicato (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

DOPPIA CHANCE OUT (DC OUT) TEMPO

Tale tipologia di gioco segue le regole della scommessa Doppia Chance Out, con la particolarità che il risultato valido ai fini della scommessa è quello ottenuto nel solo tempo X indicato (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato).

DOPPIA CHANCE IN + GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance IN e Goal/NoGoal.

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

Esiti pronosticabili:

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 + GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance IN/OUT e del Goal/NoGoal.

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

Esiti pronosticabili:

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

DOPPIA CHANCE OUT + GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance OUT e del Goal/NoGoal.

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

Esiti pronosticabili:

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 + GOAL/NOGOAL TEMPO

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

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

Esiti pronosticabili:

- 1X+Goal: 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 Goal
- 1X+NoGoal: 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 Goal
- 2+Goal: il tempo x dell'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite ed entrambe le squadre segneranno almeno un Goal
- 2+NoGoal: il tempo x dell'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Goal

DOPPIA CHANCE IN/OUT + GOAL/NOGOAL TEMPO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance IN/OUT e Goal/NoGoal nel solo tempo X indicato.

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

Esiti pronosticabili:

- 12+Goal: 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 Goal
- 12+NoGoal: 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 Goal
- X+Goal: il tempo x dell'incontro finirà con un Pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un Goal
- X+NoGoal: il tempo x dell'incontro finirà con un Pareggio e almeno una delle due squadre non segnerà nemmeno un Goal

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 OUT + GOAL/NOGOAL TEMPO X

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Doppia Chance OUT e Goal/NoGoal nel solo tempo x indicato

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

Esiti pronosticabili:

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

DOPPIA CHANCE IN + MULTIGOAL

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

Esiti pronosticabili:

- 1X + Multigol
- 2 + Multigol

DOPPIA CHANCE IN/OUT + MULTIGOAL

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

Esiti pronosticabili:

- 12 + Multigol
- X + Multigol

DOPPIA CHANCE OUT + MULTIGOAL

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

Esiti pronosticabili:

- X2 + Multigol
- 1 + Multigol

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 + UNDER/OVER

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

Ai fini della refertazione delle scommesse si fa riferimento al risultato ed ai goal 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 goal 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 goal segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato
- 2+Under: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- 2+Over: l'incontro finirà con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

DOPPIA CHANCE IN/OUT + UNDER/OVER

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

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

Esiti pronosticabili:

- 12+Under: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa oppure con la vittoria della Squadra Ospite e la somma dei goal 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 goal segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato
- X+Under: l'incontro finirà con un Pareggio e la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- X+Over: l'incontro finirà con un Pareggio e la somma dei goal 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 OUT + UNDER/OVER

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

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

Esiti pronosticabili:

- 1+Under: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa e la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà inferiore al limite indicato
- 1+Over: l'incontro finirà o con la vittoria della Squadra di Casa e la somma dei goal 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 goal 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 goal segnati dalle due squadre sarà superiore al limite indicato

DOPPIA CHANCE IN + UNDER/OVER + GOAL/NOGOAL

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

DOPPIA CHANCE IN/OUT + UNDER/OVER + GOAL/NOGOAL

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

DOPPIA CHANCE OUT + UNDER/OVER + GOAL/NOGOAL

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

ENTRAMBI I TEMPI OVER X,5

Si deve pronosticare se in ciascuno dei due tempi regolamentari, la somma dei goal 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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 UNDER X,5

Si deve pronosticare se in ciascuno dei due tempi regolamentari, la somma dei goal 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 1°T SI/NO

Si deve pronosticare se nel solo primo tempo della partita 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 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 1° T SI/NO

Si deve pronosticare se nel solo primo tempo della partita 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.

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 X ASSIST PER GOAL GIOCATORE Y

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 AMMONITO SI/NO

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

Se il giocatore non scende in campo 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 FA ALMENO X ASSIST

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa farà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" assist nei tempi regolamentari dell'incontro ed eventuali tempi supplementari.

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

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

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

GIOCATORE FA ALMENO X PASSAGGI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa farà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" passaggi nei tempi regolamentari dell'incontro ed eventuali tempi supplementari.

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, sarà utilizzata 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.

GIOCATORE FA ALMENO X TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" tiri in porta nei tempi regolamentari dell'incontro ed eventuali tempi supplementari.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 FA ALMENO X TIRI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa effettuerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" tiri totali nei tempi regolamentari dell'incontro ed eventuali tempi supplementari.

Per tiri totali si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria, siano queste "dentro" lo specchio della porta, "fuori" lo specchio della porta o che colpiscano i pali. Ai fini della refertazione, 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, sarà utilizzata 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.

GIOCATORE SEGNA ALMENO X GOL

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" gol nei tempi regolamentari dell'incontro ed eventuali tempi supplementari.

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

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.

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.

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

Esiti pronosticabili:

- SI : il calciatore segna con il piede destro
- NO : il calciatore non segna con il piede destro

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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.

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

Esiti pronosticabili:

- SI : il calciatore segna con il piede sinistro
- NO : il calciatore non segna con il piede sinistro

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.

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.

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

Esiti pronosticabili:

- SI : il calciatore segna di testa
- NO : il calciatore non segna di testa

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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.

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

Esiti pronosticabili:

- SI : il calciatore segna su punizione diretta
- NO : il calciatore non segna su punizione diretta

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.

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.

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

Esiti pronosticabili:

- SI : il calciatore segna su rigore
- NO : il calciatore non segna su rigore

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 SI/NO

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] più 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.

Esiti pronosticabili:

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

GIOCATORE SEGNA TRIPLETTA SI/NO

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] + 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.

Esiti pronosticabili:

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

GOAL/NOGOAL TEMPO

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

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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

GOAL DA OLTRE META' CAMPO

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

GOAL DA CALCIO D'ANGOLO

Si deve pronosticare se nel corso della partita viene segnato un goal 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

GOAL DELL'EX NELLA PARTITA SI/NO

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro verrà segnato (SI) o meno (NO) un goal da un giocatore che in precedenza apparteneva alla squadra avversaria. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente, qualora non sia già maturato il risultato sul campo.

GOAL DOPO IL 90'

Si deve pronosticare se, ci sarà almeno un goal 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.

INCONTRO AI CALCI DI RIGORE SI/NO

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

INCONTRO AGLI EXTRA TIME SI/NO

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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

MARCATORE SI/NO

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

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

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.

MARCATORE TEMPO SI/NO

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

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

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.

MARCATORE NEI MINUTI SI/NO

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

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

MARCATORE SI + 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

MARCATORE SI + 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.

MARCATORE SI + GOAL/NO GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "GOAL/NOGOAL" 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.

MARCATORE SI + 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

MARCATORE SEGNA GOAL X (PRIMO MARCATORE)

Si deve pronosticare se il calciatore indicato realizzerà o meno il goal 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 goal 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 goal X dell'incontro
- NO : il giocatore oggetto della scommessa non segnerà il goal X dell'incontro.

MARCATORE SEGNA GOAL X + RISULTATO ESATTO (PRIMO MARCATORE + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore goal 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 goal X
- Altri risultati non elencati

MARCATORE SEGNA GOAL X + 1X2 (PRIMO MARCATORE + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore goal 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

MARCATORE SEGNA GOAL X + U/O (PRIMO MARCATORE + U/O)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore goal 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.

MARCATORE SEGNA GOAL X + GG/NG (PRIMO MARCATORE + GG/NG)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore goal X" e "Goal/No Goal" 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.

MARCATORI TITOLARI 1X2

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori segnerà il maggior numero di goal nei tempi regolamentari dell'incontro. 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 goal verrà fatto dal primo giocatore
- X: se si vuole pronosticare che i due segneranno lo stesso numero di goal o non segneranno entrambi
- 2: se si vuole pronosticare che il maggior numero di goal verrà fatto dal secondo giocatore.

MARGINE DI VITTORIA 4 ESITI

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

- 0
- 1
- 2
- >2

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 DI VITTORIA 7 ESITI

Si deve pronosticare il margine di goal 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 goal di scarto
- A 2 : la squadra di casa vince con 2 goal di scarto
- A 3+ : la squadra di casa vince con 3 o più goal di scarto
- B 1 : la squadra ospite vince con un goal di scarto
- B 2 : la squadra ospite vince con 2 goal di scarto
- B 3+ : la squadra ospite vince con 3 o più goal 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

METODO DEL GOAL

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL X (INTERVALLO 15 MINUTI)

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

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

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 GOAL X (INTERVALLO 10 MINUTI)

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

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

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 "Sì".

Le scommesse possibili sono le combinazioni tra:

- ESITO FINALE 1X2
- DOPPIE CHANCE
- GOL/NO GOL
- UNDER/OVER 2,5
- ESITO 1X2 PRIMO TEMPO

MULTIGOAL

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.

MULTIGOAL 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.

MULTIGOAL SQUADRA

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

PARI/DISPARI

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

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 il numero di goal 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 goal
- Dispari : se si vuole pronosticare che la squadra indicata segnerà un numero Dispari di goal

PARI/DISPARI TEMPO

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

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

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 + 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 + GOAL ESATTI

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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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 parlerà (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.

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. Sono pronosticabili i seguenti esiti:

- TEAM 1
- NESSUNO
- TEAM 2

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:

- TEAM 1
- NESSUNO
- TEAM 2

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 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 SQUADRA SI/NO

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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
- Sì/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 un 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).

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 FASE CALCI DI RIGORE

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

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 TEMPO

Si deve pronosticare il risultato esatto del solo tempo X indicato (45' + Recupero, salvo dove diversamente specificato). I possibili esiti sono:

0-0; 0-1 ;0-2; 1-2; 1-0; 2-0; 2-1; 1-1; 2-2; ALTRO

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 26 ESITI

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 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 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 goal totale segnata dalle due squadre nel primo tempo e a conclusione dell'incontro, sia minore o uguale a 3 goal. Per tutti le combinazioni che prevedono 4 o più goal in almeno uno dei due casi, si forniscono esiti aggregati.

SEGNA GOAL X

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

SEGNA GOAL X TEMPO

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL 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 GOAL 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 goal; i possibili esiti sono:

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

SEGNA GOAL SQUADRA NEL 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 goal.

I possibili esiti sono:

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

SEGNA GOAL 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 GOAL X FASE CALCI DI RIGORE

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

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

SOMMA GOAL 4 INTERVALLI

Si deve pronosticare il numero totale dei goal 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 goal
- 2-3 : da 2 a 3 goal
- 4-5 : da 4 a 5 goal
- 6+ : 6 o più goal

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL 7 INTERVALLI

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

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

SOMMA GOAL FINALE

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

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

SOMMA GOAL SQUADRA

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

Esiti pronosticabili:

- 0 Goal
- 1 Goal
- 2 Goal
- >2 Goal (dal 3° goal in poi)

SOMMA GOAL TEMPO

Si deve pronosticare la somma dei goal 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 Goal
- 1 Goal
- 2 Goal
- >2 Goal (dal 3° goal in poi)

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL TEMPO 3 ESITI

Si deve pronosticare la somma dei goal 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 Goal
- 1 Goal
- >1 Goal (dal 2° goal in poi)

SOMMA GOAL SQUADRA NEL TEMPO

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

Esiti pronosticabili:

- 0 Goal
- 1 Goal
- 2 Goal
- >2 Goal (dal 3° goal in poi)

SOSTITUZIONE DELL'ARBITRO

Si deve pronosticare se nel corso della partita verrà sostituito l'arbitro (esito Si) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time+ rigori

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 goal 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 goal
- 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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
- TEAM B : la squadra Ospite batterà l'ultimo calcio d'angolo
- NESSUN ANGOLO : non sarà assegnato alcun calcio d'angolo

SQUADRA SEGNA NEI 2 TEMPI SI/NO

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

SQUADRA 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 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).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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' GOAL 1X2

Si deve pronosticare se il numero di goal 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 goal superiore a quelli del 2° Tempo
- X : ci sarà un numero di goal uguale tra i due tempi
- 2 : nel 2° Tempo ci sarà un numero di goal superiore a quelli del 1° Tempo

TEMPO PIU' GOAL SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero di goal 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 goal nel Primo Tempo
- X : la squadra indicata segnerà lo stesso numero di goal nei 2 Tempi
- 2 : la squadra indicata segnerà più goal 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:

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:

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle messe a confronto passerà alla fase successiva o vincerà la finale del torneo nella manifestazione di riferimento.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL

Si deve pronosticare se, negli incontri delle squadre indicate alla data/giornata specificata, al termine dei tempi regolamentari, entrambe le squadre segneranno almeno un goal (GOAL/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 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.

ULTIMA SQUADRA A SEGNARE

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo segnerà l'ultimo goal nei tempi regolamentari dell'incontro [90' + Recupero, salvo dove diversamente specificato]. Esiti pronosticabili:

- Team 1 : se si vuole pronosticare che l'ultimo goal 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 goal verrà segnato dalla squadra ospite

ULTIMO MARCATORE SI/NO

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

In caso di autorete come ultimo goal 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 goal dell'incontro
- NO : il giocatore oggetto della scommessa non segnerà l'ultimo goal dell'incontro

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 goal 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 goal segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

UNDER/OVER SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 goal segnati dalla squadra X sarà inferiore all'indice
- Over : la somma dei i goal segnati dalla squadra X sarà superiore all'indice

UNDER/OVER SQUADRA NEL TEMPO

Si deve pronosticare se il numero di goal 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 goal segnati dalla sola squadra indicata sarà inferiore al riferimento indicato
- Over: se si vuole pronosticare che il numero di goal segnati dalla sola squadra indicata sarà superiore al riferimento indicato

UNDER/OVER INTERVALLO X-Y

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 goal segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei goal 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 + GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento tra le scommesse Goal/NoGoal 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:

- Goal + Under: entrambe le squadre segneranno, ed il numero totale di goal sarà inferiore al riferimento indicato
- Goal + Over: entrambe le squadre segneranno, ed il numero totale di goal sarà superiore al riferimento indicato
- NoGoal + Under: almeno una squadra non segnerà, ed il numero totale di goal sarà inferiore al riferimento indicato
- NoGoal + Over: almeno una squadra non segnerà, ed il numero totale di goal 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 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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 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 "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 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 SQUADRA NELTEMPO

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 "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 EXTRA TIME

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 goal segnati dalle due squadre sarà inferiore al riferimento indicato
- Over : la somma dei goal segnati dalle due squadre sarà superiore al riferimento indicato

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.

UNO CONTRO TUTTI 1X2

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

Il risultato si determina tenendo conto di quanti Gol farà il singolo giocatore contro quanti Gol farà la squadra avversaria.

Se il giocatore indicato non scenderà in campo TITOLARE, 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 CASA

Si deve pronosticare se in una determinata partita la squadra di Casa otterrà una vittoria e, contemporaneamente, la squadra Ospite non riuscirà a segnare alcun goal; i possibili esiti sono:

- Si: se si vuole pronosticare che la squadra di Casa vincerà senza subire goal
- No: se si vuole pronosticare che la partita finirà con un pareggio o con la vittoria per la squadra Ospite, o se la Squadra Casa Vincerà subendo almeno un goal.

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

VINCENTE A 0 SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare se in una determinata partita la squadra Ospite otterrà una vittoria e, contemporaneamente, la squadra di Casa non riuscirà a segnare alcun goal; i possibili esiti sono:

- Si: se si vuole pronosticare che la squadra Ospite vincerà senza subire goal
- No: se si vuole pronosticare che la partita finirà con un pareggio o con la vittoria per la squadra di Casa, o se la Squadra Ospite Vincerà subendo almeno un goal.

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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GIRONE (VINCENTE Antepost)

Bisogna pronosticare le due squadre che, in qualsiasi ordine, si classificheranno al primo e al secondo posto nel girone 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.

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 esonerato 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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) avrà cambiato squadra (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.

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

CAPOCANNONIERE MANIFESTAZIONE (VINCENTE Antepost)

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli presenti nella lista proposta, che avrà realizzato il maggior numero di goal al termine della manifestazione di riferimento (compresi i minuti di recupero ed eventuali tempi supplementari, esclusi rigori di spareggio). In caso di parità di goal, 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 piegherà in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa
- NO: La squadra si piegherà 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

CLASSIFICATO SI/NO (Antepost)

Bisogna pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, al termine del campionato indicato, si piazzerà o meno in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della 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

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.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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 dà 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 piacerà in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa
- NO: La squadra si piacerà in una posizione di classifica non compresa tra quelle indicate nella descrizione della scommessa

GIRONE DI ANDATA/RITORNO (Antepost)

Bisogna pronosticare quale Squadra conquisterà il maggior numero di punti nel solo girone indicato. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale del campionato di riferimento.

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 goal
- 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 ATTACCO DEL GRUPPO FASE A GIRONI (Antepost)

La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire il migliore attacco del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE 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.

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 goal al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire la migliore difesa del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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"
- "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.

PARI/DISPARI RIGORI SEGNATI SQUADRA

Si deve pronosticare se i calci di rigore realizzati dalla squadra "n", nella serie finale, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

PASSAGGIO TURNO (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle messe a confronto passerà il turno in una competizione ad eliminazione diretta.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 goal al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire il peggiore attacco del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

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 goal al termine della fase a gironi.

Nei casi di parità, per definire la peggiore difesa del gruppo, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera peggiore difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.

PIAZZAMENTO FINALE SQUADRA NEL CAMPIONATO (Antepost)

Si deve pronosticare la posizione in classifica della squadra oggetto di scommessa al termine 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

PIAZZAMENTO FINALE SQUADRA NEL TORNEO(Antepost)

Si deve pronosticare quale sarà il piazzamento finale della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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

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 piezzerà in una delle posizioni di classifica indicate nella descrizione della scommessa
- **NO**: La squadra si piezzerà 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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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 squadra tra quelle proposte passerà il turno (o vincerà la coppa) o quale tra le due squadre indicate otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento. Per le scommesse relative al campionato, eventuali playoff, play-out, spareggi e simili esclusi. 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate su quel tennista saranno considerate perdenti; viceversa, se il tennista 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

Esiti 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.

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).

GIOCATORE A SERVIZIO GAME DEL SET

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).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

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.

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).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

PUNTEGGIO SET Y GAME X

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 single), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (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. Gli esiti pronosticabili sono:

- 6-0
- 6-1
- 6-2
- 6-3
- 6-4
- 7-5
- 7-6
- 0-6
- 1-6
- 2-6
- 3-6
- 4-6
- 5-7
- 6-7

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".

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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 rimborso.

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).

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.

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

VINCE 1^SET / VINCE MATCH

Si deve pronosticare l'esatta combinazione tra chi vincerà il primo set e chi vincerà il match.

Esiti possibili:

- Giocatore 1 Vince il 1° set / Vince il match
- Giocatore 1 Vince il 1° set / Perde il match
- Giocatore 2 Vince il 1° set / Vince il match
- Giocatore 2 Vince il 1° set / Perde il match

Se il match non viene portato a termine, le scommesse andranno a rimborso.

VINCENTE SET

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

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante il Set indicato, le scommesse accettate su di esso saranno considerate perdenti; viceversa, se il tennista si ritira prima dell'inizio del Set indicato le scommesse andranno a rimborso.

VINCENTE GAME NEL SET

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).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 PUNTO X GAME Y NEL 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 Game 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).

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).

VINCERANNO TUTTI 3-0

Si deve pronosticare se i tennisti oggetto di scommessa vinceranno tutti 3-0 (esito SI), o meno (esito NO), nei rispettivi primi incontri utili dalla data dell'avvenimento.

Se almeno un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse accettate saranno considerate perdenti; se almeno un tennista si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse andranno a rimborso.

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.

VINCENTE (Antepost)

Consiste nel pronosticare il tennista che vincerà un determinato torneo.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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 BASKET (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

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

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

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 REALIZZA ALMENO X PUNTI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" punti nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

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

GIOCATORE REALIZZA ALMENO X PUNTI DA 3

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" 3 punti field goal nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Per "3 Punti Field Goal" 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.

GIOCATORE REALIZZA ALMENO X ASSIST

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" assist 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 REALIZZA ALMENO X FIELD GOAL

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" field goal nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Per "Field Goal" si intendono i tiri dal campo fatti e concretizzatisi in punto, esclusi i tiri liberi.

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

GIOCATORE REALIZZA ALMENO X RIMBALZI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" rimbalzi 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 REALIZZA ALMENO X RUBATE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" rubate 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 REALIZZA ALMENO X STOPPATE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" stoppate 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 6/12 ESITI (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.

MARGINE VITTORIA 7 ESITI (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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

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 TEMPO X

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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".

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".

SOMMA PUNTI 10 o 12 ESITI (NCLUSI OT)

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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.

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.

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.

ULTIMA SQUADRA A SEGNARE X QUARTO

Si deve pronosticare la squadra che segnerà per ultimo nel quarto X oggetto di scommessa.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 indicata, o l'atleta che si aggiudicherà il primo posto di una determinata classifica.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

MIGLIOR MARCATORE (Antepost)

Si deve pronosticare quale giocatore tra quelli proposti segnerà più punti durante la manifestazione indicata.

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.

T/T (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte passerà il turno o quale tra le due squadre indicate otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento. Per le scommesse relative al campionato, eventuali playoff, playout, spareggi e simili esclusi. 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

SET X - GARA A Y PUNTI

Si deve quale delle due squadre arriverà prima a vincere Y Punti nel Set indicato.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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

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.

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.

X SET 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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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 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.

VINCE IL PUNTO NEL SET X

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punto "n" nel Set "x".

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 + GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento al termine dei tempi regolamentari (tra l'esito finale 1X2 dell'incontro e il Goal/No Goal. I possibili esiti sono:

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

DOPPIA CHANCE IN

Si deve pronosticare se l'esito finale al termine dei soli tempi regolamenti dell'incontro, sarà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio (segno 1X).

DOPPIA CHANCE IN/OUT

Si deve pronosticare se l'esito finale al termine dei soli tempi regolamenti dell'incontro, sarà la vittoria di una delle due squadre in campo (segno 12).

DOPPIA CHANCE OUT

Si deve pronosticare se l'esito finale al termine dei soli tempi regolamenti dell'incontro, sarà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio (segno X2).

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).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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).

GOAL/NO GOAL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro entrambe le squadre avranno segnato almeno un goal.

Esiti possibili:

- GOAL : entrambe le squadre avranno segnato almeno 1 goal
- NOGOAL : almeno una delle due squadre non avrà segnato nessun goal

GOAL/NOGOAL PERIODO

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un goal nel solo periodo di gioco indicato.

Esiti pronosticabili:

- GOAL : entrambe le squadre avranno segnato almeno 1 goal
- NOGOAL : almeno una delle due squadre non avrà segnato nessun goal.

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 GOAL DI SCARTO
- TEAM 1 CON 2 GOAL DI SCARTO
- TEAM 1 CON 1 GOAL DI SCARTO
- PAREGGIO
- TEAM 2 CON 1 GOAL DI SCARTO
- TEAM 2 CON 2 GOAL DI SCARTO
- TEAM 2 CON 3 O PIU GOAL DI SCARTO

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 goal sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei goal sarà dispari.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 goal sarà pari
- Dispari: se si vuole pronosticare che la somma dei goal 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 GOAL

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.

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.

SEGNA GOAL X

Si deve pronosticare quale squadra segnerà il GOAL X nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esiti pronosticabili:

- TEAM 1 : se si vuole pronosticare che il goal 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 goal X verrà segnato dalla squadra ospite

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL 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 ULTIMO GOL

Si deve pronosticare quale delle due squadre in campo segnerà l'ultimo goal nei tempi regolamentari dell'incontro. Esiti pronosticabili:

- TEAM 1 : se si vuole pronosticare che l'ultimo goal 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 goal 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).

SEGNA GOAL 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 goal; i possibili esiti sono:

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

SOMMA GOAL 10 ESITI

Si deve pronosticare il numero dei goal segnati da entrambe le squadre n nei tempi regolamentari dell'incontro. Esiti pronosticabili:

SOMMA GOAL X SQUADRA

Si deve pronosticare il numero dei goal segnati da entrambe le squadre nel solo Periodo dell'incontro indicato. Esiti pronosticabili:

- 0
- 1
- 2
- >2 (da 3 goal in poi)

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

Si deve pronosticare quale delle due squadre avrà segnato almeno un goal 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 goal
- Nessuno : se si vuole pronosticare che nessuna delle due squadre riuscirà a segnare

T/T HANDICAP (INCLUSI OT)

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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 goal 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 goal 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 SQUADRA

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 goal segnati dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: il numero di goal segnati dalla squadra oggetto di scommessa sarà superiore all'indice di riferimento

U/O GOL PERIODO

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 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 SHOOUTOUT 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

VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle proposte si classificherà al primo posto nella manifestazione sport

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 UFFICIALI

Si deve pronosticare il pilota che vincerà le Qualifiche Sprint Ufficiali del singolo Gran Premio.

Se un pilota non partecipa alla Qualifica Sprint Ufficiale 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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 (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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

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 rimborso; 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 rimborso; 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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

TOTALE SET AI VANTAGGI

Si deve pronosticare il numero di Set che termineranno ai vantaggi.

Nel Set "ai vantaggi" si verifica quando entrambi i 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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 DOPO 5 INNING

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro al termine del quinto 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.

EXTRA INNING SI/NO

Si deve pronosticare se verranno disputati o meno gli Extra Inning al termine dei tempi regolamentari.

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.

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.

PROSSIMO RUN

Si deve pronosticare quale delle due squadre farà il fuoricampo X.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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.

GIOCATORE BATTE ALMENO X PALLE VALIDE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa batterà (esito SI) o meno (esito NO) almeno "X" palle valide nell'incontro, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse vanno a rimborso.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 BATTE ALMENO X FUORICAMPO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa batterà (esito SI) o meno (esito NO) almeno "X" fuoricampo nell'incontro, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse vanno a rimborso.

GIOCATORE REALIZZA ALMENO X STRIKEOUTS

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI) o meno (esito NO) almeno "X" strikeouts nell'incontro, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un giocatore, le scommesse vanno a rimborso.

BATTITORE GUADAGNA ALMENO X BASI

Si deve pronosticare se il battitore oggetto di scommessa guadagnerà (esito SI) o meno (esito NO) almeno "X" basi nell'incontro, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un battitore le scommesse vanno a rimborso.

BATTITORE REALIZZA ALMENO X PUNTI+RBI

Si deve pronosticare se il battitore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI) o meno (esito NO) almeno "X" punti+RIBs nell'incontro, comprensivo di eventuali extra innings. Per RIBs si intende "Rubs Batted In" ovvero ogni qualvolta che il giocatore in battuta segna almeno un punto e/o contribuisce nella realizzazione di almeno un punto da parte di un compagno di squadra.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un battitore, le scommesse vanno a rimborso.

LANCIATORE CONCEDE ALMENO X PUNTI

Si deve pronosticare se il lanciatore oggetto di scommessa concederà (esito SI) o meno (esito NO) almeno "X" punti nell'incontro, comprensivo di eventuali extra innings.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un lanciatore, le scommesse vanno a rimborso.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 goal 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 goal segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- OVER: se si vuole pronosticare che la somma dei goal 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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).

T/T HANDICAP SET

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria

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

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).

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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).

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

VINCENTE (Antepost)

Si deve pronosticare quale atleta (o squadra) 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. Nel caso di un ritiro o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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".

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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)

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se i gol realizzati al termine dell'incontro saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

GOAL/NO GOAL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro entrambe le squadre avranno segnato almeno un goal

SEGNA GOAL

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il successivo goal "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

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 goal di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di goal di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra Ospite

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 goal 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 goal segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei goal 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 goal segnati dalle due squadre al termine del solo tempo X indicato regolamentare superi o no l'indice di riferimento indicato; i possibili esiti sono:

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

T/T

Si deve pronosticare quale tra le due squadre vincerà la partita; i possibili esiti sono:

- 1 : se si vuole pronosticare che la Squadra di Casa vincerà la partita
- 2 : se si vuole pronosticare che la Squadra Ospite vincerà la partita.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 dragoni 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

Esiti 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.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 X 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 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.

EXTRA TIME SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati o meno i supplementari.

GIOCATORE REALIZZA ALMENO X YARDS SU PASSAGGIO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "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 REALIZZA ALMENO X YARDS SU CORSA

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "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 REALIZZA ALMENO X YARDS SU RICEZIONE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 REALIZZA ALMENO X TOUCHDOWN SU PASSAGGIO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "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 REALIZZA ALMENO X TOUCHDOWN SU CORSA

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "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 REALIZZA ALMENO X TOUCHDOWN SU RICEZIONE

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), 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.

GIOCATORE REALIZZA ALMENO X PASSAGGI COMPLETI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "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 REALIZZA ALMENO X CARRIES

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "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.

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 goal
- 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 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 X

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.

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.

- 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 realizzerà 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

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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.

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 dalla 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 dalla due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

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 GOAL (INCLUSI OT)

Si deve pronosticare che il numero di field goal (calcio valevole per 3 punti) 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"

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

Esiti 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 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 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 NELL'INCONTRO

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 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 dalla 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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 SET

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più Sets nell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

TESTA A TESTA HANDICAP LEG NEL SET

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più leg nel set oggetto di scommessa, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap.

ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale al termine dell'incontro.

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".

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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.

GOAL/NO GOAL

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari dell'incontro entrambe le squadre avranno segnato almeno un goal

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 GOAL

Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà il successivo goal "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

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 goal di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di goal di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra Ospite

UNDER/OVER

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 goal segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei goal 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

MIGLIORE GRUPPO

Bisogna 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.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 rimborso.

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 goal di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra di Casa
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di goal di handicap indicati, la partita sarà vinta dalla Squadra Ospite

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 IN

Si deve pronosticare che l'esito finale della partita conseguito al termine dei soli tempi regolamentari sarà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio.

DOPPIA CHANCE OUT

Si deve pronosticare che l'esito finale della partita conseguito al termine dei soli tempi regolamentari sarà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio.

DOPPIA CHANCE IN/OUT

Si deve pronosticare che l'esito finale della partita conseguito al termine dei soli tempi regolamentari sarà una vittoria per una delle due squadre.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 GOAL : la squadra di Casa vince con uno scarto da 1 a 5 goal
- A VINCE CON SCARTO DI 6-10GOAL : la squadra di Casa vince con uno scarto da 6 a 10 goal
- A VINCE CON PIU DI 10 GOAL : la squadra di Casa vince con uno scarto superiore a 10 goal
- PAREGGIO
- B VINCE CON SCARTO DI 1-5 GOAL : la squadra Ospite vince con uno scarto da 1 a 5 goal
- B VINCE CON SCARTO DI 6-10GOAL : la squadra Ospite vince con uno scarto da 6 a 10 goal
- B VINCE CON PIU DI 10 GOAL : la squadra Ospite vince con uno scarto superiore a 10 goal

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 GOAL 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 GOAL 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.

PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 goal sarà pari
- Dispari : se si vuole pronosticare che la somma dei goal sarà dispari

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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

TEMPO CON MAGGIOR NUM.GOAL 1X2

Si deve pronosticare in quale dei due tempi di gioco regolamentari verrà segnato il maggior numero di goal.

I possibili esiti sono:

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

TEMPO CON MAGGIOR NUM.GOAL 1X2 SQUADRA

Si deve pronosticare in quale dei due tempi di gioco regolamentari verrà segnato il maggior numero di goal dalla sola squadra indicata. I possibili esiti sono:

- 1 : nel 1° Tempo ci sarà un numero di goal della squadra superiore a quelli del 2° Tempo
- X : ci sarà un numero di goal della squadra uguale tra i due tempi
- 2 : nel 2° Tempo ci sarà un numero di goal 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 goal segnati dalle due squadre al termine della partita sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over: se si vuole pronosticare che la somma dei goal 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 X

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 goal segnati dalla squadra indicata sarà inferiore all'indice di riferimento
- Over : se si vuole pronosticare che i goal segnati dalla squadra indicata sarà maggiore all'indice di riferimento.

UNDER/OVER X TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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 dalla due squadre sarà superiore all'indice di riferimento.

UNDER/OVER TEMPI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare se la somma dei goal 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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'

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 (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.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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.

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.

DOPPIA CHANCE IN

Si deve pronosticare che l'esito finale della partita conseguito al termine dei soli tempi regolamentari sarà una vittoria per la Squadra di Casa o un pareggio.

DOPPIA CHANCE OUT

Si deve pronosticare che l'esito finale della partita conseguito al termine dei soli tempi regolamentari sarà una vittoria per la Squadra Ospite o un pareggio.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

Si deve pronosticare che l'esito finale della partita conseguito al termine dei soli tempi regolamentari sarà una vittoria per una delle due squadre.

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.

MARGINE DI VITTORIA 7 ESITI

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei soli tempi regolamentari dell'incontro.

Esiti pronosticabili:

- TEAM1 15+ : la squadra di casa vincerà con uno scarto di almeno 15 punti
- TEAM1 8-14 : la squadra di casa vincerà con uno scarto da 8 a 14 punti
- TEAM1 1-7 : la squadra di casa vincerà con uno scarto da 1 a 7 punti
- PAREGGIO : le due squadre pareggeranno
- TEAM2 1-7 : la squadra ospite vincerà con uno scarto da 1 a 7 punti
- TEAM2 8-14 : la squadra ospite vincerà con uno scarto da 8 a 14 punti
- TEAM2 15+ : la squadra ospite vincerà con uno scarto di almeno 15 punti.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 1T

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.

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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.

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 TROFEO

Si deve pronosticare quale delle due squadre vincerà il trofeo.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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.

TESTA A TESTA FRAME HANDICAP

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori oggetto di scommessa, vincerà la partita 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, la partita sarà vinta dal giocatore indicato per primo
- 2H: se si vuole pronosticare che dopo aver sottratto il numero di punti di handicap indicati, la partita sarà vinta dal giocatore indicato per secondo.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.

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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 refertazione 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 rimborso.

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 rimborso; 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 rimborso; 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 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.

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

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 i 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

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

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.

Gli esiti vincenti vengono determinati sulla base del risultato maturato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, salvo dove diversamente specificato; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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 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 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 rimborso.

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, 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; eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DOPO il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate. 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

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.