

## Regole generali

2.0.1. Una scommessa pre-gara non è valida finché non viene rilasciato un codice di transazione dal Sito anteriore all'inizio dell'evento. Tutte le scommesse che non sono state confermate dall'emissione di un codice prima dell'inizio dell'evento scommesso saranno considerate nulle. La stampa di una scommessa non ancora convalidata dal Sito non costituisce una ricevuta valida. Solo le scommesse visualizzate come confermate nella lista scommesse del Conto gioco verranno prese in considerazione. Reclami relativi a scommesse che non appaiono direttamente sul database del Sito non verranno considerati validi. In caso di dubbi in merito alla validità di una scommessa, si invita a controllare la propria lista scommesse o a contattare il Servizio Clienti.

2.0.2. È responsabilità del Cliente controllare che il numero di scommesse piazzate e l'importo scommesso siano coerenti con la sua volontà prima di confermare una scommessa. Una volta confermata, la scommessa non può più essere modificata o annullata dal Cliente. Tutte le quote sono soggette a possibili cambiamenti. Le quote ufficiali sono quelle indicate dal Sito nella ricevuta digitale della scommessa.

2.0.3. Il Sito ha il diritto di rifiutare, accettare o accettare parzialmente l'importo scommesso. Inoltre Il Sito ha il diritto di cancellare le scommesse accettate, prima dell'inizio dell'evento scommesso e senza fornire alcuna spiegazione. In questo caso verrà inviata una comunicazione per informare il Cliente della cancellazione della sua puntata all'indirizzo e-mail registrato nel Conto e/o tramite messaggio interno. In caso di imprevisti che influenzino notevolmente l'esito di un evento (per esempio una squadra che giochi con le giovanili in caso di sciopero / protesta / malattia, ecc.) Il Sito si riserva il diritto di dichiarare l'evento void anche dopo il suo inizio.

2.0.4. Viene offerta la possibilità di piazzare sia scommesse singole che scommesse multiple. Scommesse multiple che includono al proprio interno più pronostici relativi allo stesso evento o a diversi eventi non saranno accettate se l'esito di un pronostico è influenzato o influenza direttamente l'esito di un altro, a meno che non vengano offerte quote speciali per questa eventualità. Qualora una simile scommessa dovesse essere accettata, per errore umano o tecnico, Il Sito si riserva il diritto di annullarla parzialmente o nella sua interezza.

2.0.5. Il Sito ha il diritto di limitare la vincita potenziale massima per scommessa o per combinazione all'interno di una scommessa. Qualora il Cliente dovesse eccedere tale limite, un messaggio automatico lo informerà di tale circostanza. Se il Cliente la conferma in ogni caso, perderà il diritto di riscuotere le vincite al di sopra del limite fissato. La vincita potenziale effettiva è quella visualizzata all'interno della lista scommesse del Conto.

2.0.6. Tutte le informazioni, date e orari pubblicati dal Sito sono puramente indicativi. Se la data o l'orario di un evento è successivo a quello effettivo, tutte le scommesse piazzate prima dell'inizio dell'evento saranno considerate valide, mentre le scommesse successive potrebbero essere dichiarate void visto che per alcuni sport il "fischio" d'inizio è condizionato dalla conclusione di match precedenti (come ad esempio nel caso

del Tennis), per cui Il Sito si riserva il diritto di considerare valide anche le scommesse piazzate dopo l'orario indicato nel coupon (in base a quando indicato sopra). Nel caso di scommesse multiple, solo la selezione a cui si riferisce l'errore sarà annullata. In tali circostanze la scommessa multipla resterà valida anche se il numero minimo di eventi richiesto non è rispettato.

2.0.7. Se non diversamente specificato nel Regolamento delle Scommesse Sportive per determinati sport/tipi di scommessa, quando un incontro è rinviato o sospeso rispetto all'orario riportato sul nostro coupon, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta 24H del giorno dopo o, tuttavia gli incontri per i quali vi è la sicurezza che non saranno rigiocati entro tale scadenza potranno essere annullati subito. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.0.8. Se non diversamente specificato nel Regolamento delle Scommesse Sportive per determinati sport/tipi di scommessa, se un evento non viene disputato sul campo previsto, o se una delle squadre (per gli sport di squadra) o uno dei partecipanti (per gli sport individuali) non coincide con quelli originariamente schedulati per l'incontro, dalla società, si riserva il diritto di annullare tutte le scommesse a esso collegate.

2.0.9. Il sito si riserva il diritto di annullare qualsiasi scommessa/giocata che sia stata inavvertitamente accettata (errore umano o errore tecnico) anche successivamente il piazzamento di essa

2.0.10 Una squadra o un partecipante ad una competizione che appare per primo in un incontro è considerato come "ospitante", viceversa una squadra o un partecipante che appare per secondo è considerato "ospite". Se un incontro viene disputato in campo neutro, verrà mostrato il segno (n) o il luogo di svolgimento del match, e la disposizione delle squadre o dei partecipanti sarà irrilevante. Se la squadra ospitante, per qualsiasi ragione scegliesse di giocare in uno stadio diverso da quello ufficiale, verrà comunque considerata come ospitante, e non sarà necessario quindi il segno (n).

2.0.11. Se non diversamente specificato nel Regolamento delle Scommesse Sportive per determinati sport/tipi di scommessa, l'esito di una scommessa si basa sul risultato ottenuto sul campo di gioco nei minuti regolamentari più recupero. Eventuali decisioni successive prese da enti sportivi, disciplinari o legali, che influenzano l'esito ottenuto sul campo di gioco non verranno considerate.

2.0.12. In caso di parità tra due o più concorrenti, la quota applicata sarà pari alla quota di accettazione divisa per il numero dei partecipanti a pari merito. Se, ad esempio, due partecipanti con la quota di 2.80 e 1.90 conseguono lo stesso risultato (sono entrambi vincitori), le quote finali saranno 1.40 (2.80/2) e 0.95 (1.90/2).

2.0.13. Tutte le disposizioni previste per le scommesse pre-match si applicano, dove ragionevolmente possibile e se non diversamente specificato, anche alle scommesse Live. Inoltre una sezione dedicata del Regolamento delle Scommesse Sportive disciplina le tipologie di scommesse live esistenti.

2.0.14. Il Sito accetterà un massimo di 3 scommesse inviate dallo stesso conto/cliente, che abbiano come caratteristiche di essere completamente identiche tra loro. Il Sito si riserva il diritto di annullare tutte le scommesse eccedenti a queste regole.

2.0.15. Se in un evento non viene offerto il mercato "Any Other/Altri", il Sito si riserva la facoltà di aggiungere nuovi partecipanti in qualunque momento successivo alla pubblicazione della lista iniziale, anche su richiesta del cliente.

2.0.16. REFERTAZIONE. Ai fini della refertazione faranno fede i referti ufficiali degli organizzatori della manifestazione oggetto della scommessa. Se un incontro sportivo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro 24h del giorno dopo, gli incontri per i quali vi è la sicurezza che non saranno rigiocati entro tale scadenza potranno essere annullati subito.

Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

Calcio 2.1.1. Se un incontro disputato in modalità diversa dai canonici due tempi ha una durata di 90 minuti le scommesse sull'esito finale saranno normalmente refertate, mentre quelle sul primo o sul secondo tempo dichiarate nulle (void). Se la durata è inferiore ai 90 minuti le scommesse sull'incontro saranno dichiarate nulle (void). Se la durata dell'incontro è superiore a quella prevista di 90 minuti (Es. Amichevole che viene disputata in tre tempi da 45 minuti), verranno valutate le ipotesi di refertazione per i mercati riferiti agli esiti finali.

2.1.2. Se un incontro di calcio è ufficialmente rinviato, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita sarà giocata entro le 24H del giorno successivo. In caso di scommesse su basi parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque nulla (void).

2.1.4. Se l'incontro prende luogo in campo neutro, la prima squadra nella scommessa sarà considerata la squadra in casa e la seconda squadra nella scommessa sarà contro la squadra ospite.

#### 2.1.5. Tipologie di mercato

##### MONDIALI

La refertazione fa fede alle classifiche ed esiti diramati dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione.

##### T/T Mondiale (Miglior Piazzamento Finale)

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre sarà posizionata meglio in classifica al termine della manifestazione di riferimento. In caso di parità, si considerano nell'ordine le seguenti voci: scontri diretti, maggior numero di vittorie (si considerano i soli tempi regolamentari), differenza reti, gol fatti e gol subiti. In caso di ulteriore parità le scommesse andranno al rimborso (void).

##### Mondiali - Vincitore

- Bisogna pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse riferite ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'organo organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

##### Continente del Vincitore

-Occorre pronosticare il continente della squadra vincitrice della manifestazione.

##### Gruppo di appartenenza del Vincitore

-Occorre pronosticare il Gruppo/Girone a cui appartiene la squadra vincitrice della manifestazione.

#### Vincente Prima Volta

- Bisogna pronosticare se la manifestazione vedrà vincitrice una squadra che non l'aveva mai vinta precedentemente.

#### Finaliste

- Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine ai primi due posti della manifestazione oggetto di scommessa. Le scommesse riferite ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti. Capocannoniere
- Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol nella competizione (tempi aggiuntivi inclusi; rigori di spareggio esclusi). Le scommesse riferite ad un calciatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti. In caso di parità, fa fede quanto diramato dall'organo organizzatore della manifestazione. Se due o più giocatori segnano lo stesso numero di gol, sarà decisivo il numero di assist (determinato dai membri del gruppo di studio tecnico della FIFA). Se due o più giocatori sono ancora in parità, verranno presi in considerazione i minuti totali giocati nel torneo, con il giocatore che ha giocato meno minuti al primo posto.

#### Miglior Giocatore FIFA

- Si deve pronosticare quale sarà il miglior giocatore della manifestazione mondiale eletto dalla FIFA.

#### Miglior Portiere FIFA

- Si deve pronosticare quale sarà il miglior portiere della manifestazione mondiale eletto dalla FIFA.

#### Miglior Giovane FIFA

- Si deve pronosticare quale sarà il miglior giovane della manifestazione mondiale eletto dalla FIFA.

#### Miglior Squadra Continente/Confederazione

- Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel continente/confederazione di riferimento (UEFA, CONMEBOL, CAF, CONCACAF, AFC) al termine della manifestazione. In caso di parità fa fede l'organo della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

#### Eliminazione Squadra

- Si deve pronosticare il piazzamento della squadra.

### Vincente Gruppo

- Si deve pronosticare la squadra vincitrice del gruppo selezionato.

### Qualificazione Ottavi - SI / NO

- Si deve pronosticare se la squadra ha raggiunto almeno gli ottavi di finale.

### Punti Esatti

-Si devono pronosticare i punti ottenuti nel gruppo.

### 1°/2° Posto Gruppo

- Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto nel rispettivo gruppo della manifestazione oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'organo organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

### Ultima Gruppo

- Si deve pronosticare la squadra che si classifica in ultima posizione nel gruppo. Le scommesse riferite ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'organo organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

### Accoppiata Gruppo

- Si deve pronosticare la coppia che passerà il gruppo indifferentemente dal posizionamento.

### 1X2

La scommessa offre tre possibilità esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

### Doppia Chance

La scommessa offre tre possibilità esiti: 1X (la squadra in casa vince o pareggia), X2 (la squadra ospite vince o pareggia), 12 (la squadra in casa o la squadra ospite vince).

### Over/Under

Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

Entrambi i tempi OV 0.5

Bisogna pronosticare se ci sarà almeno un gol sia nel primo tempo che nel secondo tempo

SI: in entrambi i tempi verrà realizzato almeno una rete

NO: in almeno uno dei due tempi non verrà segnato nessun gol

Gol Goal/No Gol (GG / NG)

Sono previsti due esiti: GG (tutte le squadre segnano almeno un gol durante l'incontro), NG (una o entrambe le squadre non segnano nessun gol durante l'incontro).

Draw No Bet (DNB)

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà l'incontro. Se le due squadre pareggiano la scommessa sarà nulla e non sarà incluso nel calcolo di un eventuale bonus.

Casa No Bet

Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. In caso di vittoria della squadra di casa, la scommessa sarà nulla e non verrà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Ospite No Bet

Bisogna pronosticare l'esito finale dell'incontro. In caso di vittoria della squadra ospite, la scommessa sarà nulla e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Handicap (3 esiti)

L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa. Quando l'handicap è negativo (ad es. -1) viene sottratto un gol alla squadra di casa, quando l'handicap è positivo (ad es. 1) viene aggiunto un gol alla squadra di casa.

Esempio con HANDICAP negativo:

1H (-spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra in casa questa vince l'incontro. Per esempio la scommessa 1 H (-1) sull'incontro Arsenal - Liverpool sarà vincente se la partita termina 2-0, 3-1, 3-0, 4-2 ecc.

XH (-spread): Sottraendo lo spread al punteggio la squadra di casa l'incontro finisce in pareggio. Per esempio la scommessa XH (-1) sull'incontro Arsenal - Liverpool sarà vincente se la partita termina 1-0, 2-1, 3-2, 4-3 etc.

1H (-spread): Sottraendo lo spread al punteggio della squadra di casa questa perde l'incontro. Per esempio la scommessa 2 H (-1) sull'incontro Arsenal - Liverpool sarà vincente se la partita termina a pareggio oppure se il Liverpool vince l'incontro.

Esempio con HANDICAP positivo:

1H (spread): Aggiungendo lo spread al punteggio della squadra in casa questa vince l'incontro. Per esempio la scommessa 1 H (1) sull'incontro Arsenal - Liverpool sarà vincente se l'Arsenal vince o la partita termina in pareggio.

XH (spread): Aggiungendo lo spread al punteggio della squadra di casa finisce in pareggio. Per esempio la scommessa XH (1) sull'incontro Arsenal - Liverpool sarà vincente se la partita termina 0-1, 1-2, 2-3, 3-4 ecc.

1H (spread): Aggiungendo lo spread al punteggio della squadra di casa, la squadra ospite vince l'incontro. Per esempio la scommessa 2 H (1) sull'incontro Arsenal - Liverpool sarà vincente se la partita termina 0-2, 0-3, 1-3, 2-4 ecc.

Handicap (2 esiti)

L'handicap visualizzato è associato alla squadra/atleta pronosticato vincente Esempio con handicap

negativo o positivo:

handicap (-spread) 1 viene sottratto lo spread alla squadra di casa/atleta 1 handicap

(spread) 1 viene sommato lo spread alla squadra di casa/atleta 1 handicap

(-spread) 2 viene sottratto lo spread alla squadra in trasferta/atleta 2 handicap

(spread) 2 viene sommato lo spread alla squadra in trasferta/atleta 2

Dispari/Pari

- Bisogna pronosticare se il numero di gol segnati durante l'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se la partita termina 0-0 la selezione vincente sarà pari (Even).

Risultato Esatto

- Bisogna pronosticare il risultato al termine dei tempi regolamentari tra gli esiti proposti.

Parziale/Finale (Parz./Fin.) - Bisogna pronosticare l'esito al termine del primo tempo e quello finale dell'incontro.

Segna Casa

- Bisogna pronosticare se la squadra di casa segnerà almeno un gol nel corso dell'incontro.

Segna Ospite

- Bisogna pronosticare se la squadra ospite segnerà almeno un gol nel corso dell'incontro.

Over/Under Casa (spread) (O/U Casa)

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/Under, ma sono considerati solo i gol segnati dalla squadra di casa.

#### Over/Under Ospite (spread) (O/U Ospite)

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/Under, ma sono considerati solo i gol segnati dalla squadra ospite.

#### Totale gol

Si devono pronosticare il numero esatto di gol segnati durante la partita tra le alternative proposte.

#### Totale Gol Casa (Tot. Gol Casa)

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra in casa tra le alternative proposte.

#### Totale Gol Ospite (Tot. Gol Ospite)

- Si deve pronosticare il numero di gol che segnati dalla squadra ospite tra le alternative proposte.

#### Multigol

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati durante l'incontro tra gli intervalli proposti.

#### Multigol Casa

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra di casa durante l'incontro tra gli intervalli proposti.

#### Multigol Ospite

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra ospite durante l'incontro tra gli intervalli proposti.

#### 1° Squadra a Segnare

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol dell'incontro, nel caso di incontro concluso a reti inviolate l'esito vincente sarà "Nessuno".

#### 1° a Segnare DC

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol dell'incontro, scegliendo tra gli esiti offerti.

1° a Segnare No Bet

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol dell'incontro, nel caso di incontro concluso a reti inviolate le scommesse saranno rimborsate.

Ultima a Segnare

Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà l'ultimo gol dell'incontro, nel caso di incontro concluso a reti inviolate l'esito vincente sarà "Nessuno".

#### Margine di Vittoria

- Bisogna pronosticare il margine di gol che una delle due squadre vincerà alla conclusione della partita.

Esempio:

Casa 1 (squadra di casa vince con un gol di scarto)

Casa 2 (la squadra di casa vince esattamente con due gol di scarto)

Casa >2 (squadra di casa vince con più di due gol di scarto)

Ospite 1 (la squadra fuori casa vince con un gol di scarto)

Ospite 2 (la squadra fuori casa vince esattamente con due gol di scarto)

Ospite >2 (la squadra fuori casa vince con più di 2 gol di scarto) Vince

a 0

- Bisogna pronosticare se una delle due squadre vincerà l'incontro senza concedere nessun gol all'avversario.

#### 1° TEMPO 1X2 1° T

- Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro. La scommessa offre tre possibilità esiti: 1 (considerando solo i gol segnati durante il primo tempo la squadra in casa vince), X (considerando solo i gol segnati durante il primo tempo le due squadre pareggiano), 2 (considerando solo i gol segnati durante il primo tempo la squadra ospite vince).

#### Doppia Chance 1° T

- Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro. La scommessa offre tre possibilità esiti: 1X (considerando solo i gol segnati durante il primo tempo la squadra di casa vince o pareggia) X2 (considerando solo i gol segnati durante il primo tempo la squadra ospite vince o pareggia) 12 (considerando solo i gol segnati durante il primo tempo la squadra in casa vince o la squadra ospite vince).

#### Over/Under 1°T

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/under, ma sono considerati solo i gol segnati durante il primo tempo.

#### Gol Gol / No Gol 1° T (GG / NG 1°T)

Ci son due possibili esiti:

GG (tutte le squadre segnano almeno un gol durante il primo tempo dell'incontro)

NG (una o entrambe le squadre non segnano nessun gol durante il primo tempo dell'incontro).

-

#### Draw No Bet 1° T (DNB 1°T)

- Bisogna pronosticare quale squadra sarà in vantaggio al tempo del primo tempo. Se il tempo termina in pareggio la scommessa sarà nulla e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

#### Casa No Bet 1°T

- Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro. In caso di vittoria della squadra di casa, la scommessa sarà nulla e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

#### Ospite No Bet 1°T

- Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro. In caso di vittoria della squadra ospite, la scommessa sarà nulla e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

#### Dispari/Pari 1° T (D/P 1°T)

- Bisogna pronosticare se il numero di gol segnati durante il primo tempo dell'incontro sarà pari (Even) o dispari (Dispari). Se durante il primo tempo non viene segnato alcun gol la selezione vincente sarà pari (Even).

#### Ris. Esatto 1° T

- Bisogna pronosticare il risultato esatto al termine del primo tempo tra gli esiti proposti.

#### Rete inviolata Ospite 1°T (Rete Inv. Ospite 1° T)

- Bisogna pronosticare se la squadra ospite non subirà gol nel corso del primo tempo.

#### Rete inviolata Casa 1° T (Rete Inv. Casa 1° T)

- Bisogna pronosticare se la squadra di casa non subirà gol nel corso del primo tempo.

#### Totale Gol 1° T °

- Bisogna pronosticare il numero di gol segnati durante il primo tempo tra le alternative proposte.

Totale Gol Casa 1° T (Tot. Obiettivo Casa 1° T)

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra in casa durante il primo tempo tra le alternative proposte.

Totale Ospite 1° T (Tot. Obiettivo Ospite 1° T)

- Si deve pronosticare il numero di gol che vengono segnati dalla squadra ospite durante il primo tempo, tra le alternative proposte.

Multigol 1° T

- Bisogna pronosticare il numero di gol che vengono segnati durante il primo tempo tra gli intervalli proposti.

Multigol Casa 1° T

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra di casa durante il primo tempo tra gli intervalli proposti.

Multigol Ospite 1° T

- Bisogna pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra ospite durante il primo tempo tra gli intervalli proposti.

1° Squadra a Segnare 1° T

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol nel primo tempo, nel caso di primo tempo concluso a reti inviolate l'esito vincente sarà "Nessuno".

1° Squadra a Segnare DC 1° T

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol del primo tempo, scegliendo tra gli esiti offerti.

1° Squadra a Segnare No Bet 1° T

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol del primo tempo, nel caso di primo tempo concluso a reti inviolate le scommesse saranno rimborsate.

-

#### Calcio D'Inizio (Kick Off)

- Bisogna pronosticare con il classico 1-2 quale delle 2 squadre batterà il calcio d'inizio dell'incontro.

#### 1° T Vince a 0

- Bisogna pronosticare se una delle due squadre vincerà il primo tempo senza subire nessun gol.

#### Over/Under Casa 1° T (spread) (O/U Casa 1° T)

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/Under ma saranno considerati solo i gol segnati dalla squadra di casa nell'arco del primo tempo.

#### Over/Under Ospite 1° T (spread) (O/U Ospite 1° T)

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/Under ma saranno considerati solo i gol segnati dalla squadra ospite nell'arco del primo tempo.

#### 2° TEMPO 1X2

- Bisogna pronosticare il secondo tempo dell'incontro. La scommessa offre tre possibilità esiti:

1 (considerando solo i gol segnati durante il secondo tempo la squadra in casa vince)

X (considerando solo i gol segnati durante il secondo tempo le due squadre pareggiano) 2 (considerando solo i gol segnati durante il secondo tempo la squadra ospite vince).

#### Doppia Chance 2° T

- Bisogna pronosticare l'esito del secondo tempo dell'incontro. La scommessa offre tre possibilità esiti: 1X (considerando solo i gol segnati durante il secondo tempo della squadra in casa vince o pareggia)

X2 (considerando solo i gol segnati durante il secondo tempo della squadra ospite vince o pareggia) 12 (considerando solo i gol segnati durante il secondo tempo della squadra in casa vince o la squadra ospite vince).

#### Over/Under 2° T

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/Under, ma verranno considerati solo i gol segnati durante il secondo tempo.

#### Gol Goal/No Gol 2° T (GG / NG 2° T)

Ci sono due possibili esiti:

GG (tutte le squadre segnano almeno un gol durante il secondo tempo dell'incontro)

NG (una o entrambe le squadre non segnano nessun gol durante il secondo tempo dell'incontro).

Draw No Bet 2° T (DNB 2° T)

- Bisogna pronosticare quale squadra vincerà solo il secondo tempo senza considerare eventuali gol segnati nel primo tempo. In caso di pareggio l'esito è nullo e non sarà incluso nel calcolo di un eventuale bonus.

Casa No Bet 2° T

Bisogna pronosticare quale squadra vincerà solo il secondo tempo senza considerare eventuali gol segnati nel primo tempo. In caso di vittoria della squadra di casa, la scommessa sarà nulla e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Ospite No Bet 2° T

- Bisogna pronosticare quale squadra vincerà solo il secondo tempo senza considerare eventuali gol segnati nel primo tempo. In caso di vittoria della squadra ospite, la scommessa sarà nulla e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Dispari/Pari 2° T (D / P 2° T)

- Bisogna pronosticare se il numero di gol segnati durante il secondo tempo dell'incontro sarà pari (Even) o dispari (Dispari). Se durante il secondo tempo non viene segnato alcun gol la selezione vincente sarà pari (Even).

Ris. Esatto 2° T

- Bisogna pronosticare l'esito solo del secondo tempo tra gli esiti proposti senza considerare eventuali gol segnati nel primo tempo.

Rete inviolata Ospite 2° T (Rete Inv. Ospite 2° T)

- Bisogna pronosticare se la squadra ospite non subirà gol nel corso del secondo tempo.

Rete inviolata Casa 2° T (Rete Inv. Casa 2° T)

-

- Bisogna pronosticare se la squadra di casa non subirà gol nel corso del secondo tempo.

Totale Gol 2° T °

- Bisogna pronosticare il numero totale di gol che segnati durante il secondo tempo tra le alternative proposte.

Totale Gol Casa 2° T (Tot. Gol Casa 2° T)

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra di casa durante il secondo tempo, tra le alternative proposte.

Totale Gol Ospite 2° T (Tot. Gol Ospite 2° T)

- Si deve pronosticare il numero di gol che vengono segnati dalla squadra ospite durante il secondo tempo, tra le alternative proposte.

Multigol 2° T

- Si deve pronosticare il numero di gol che vengono segnati durante il secondo tempo tra gli intervalli proposti.

Multigol Casa 2° T

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra di casa durante il secondo tempo tra gli intervalli proposti.

Multigol Ospite 2° T

- Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra ospite durante il secondo tempo tra gli intervalli proposti.

1° Squadra a Segnare 2° T

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol nel secondo tempo, nel caso di secondo tempo concluso a reti inviolate l'esito vincente sarà "Nessuno".

1° a Segnare No Bet 2° T

- Bisogna pronosticare quale tra le due squadre segnerà il primo gol del secondo tempo, nel caso di secondo tempo concluso a reti inviolate le scommesse saranno rimborsate.

Vince a 0 2° T

- Bisogna pronosticare se una delle due squadre vincerà il secondo tempo senza concedere nessun gol all'avversario.

Over/Under Casa 2° T (spread) (O/U Casa 2° T)

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/Under, ma sono considerati solo i gol segnati dalla squadra di casa nell'arco del secondo tempo.

Over/Under Ospite 2° T (spread) (O/U Ospite 2° T)

Questa tipologia di scommessa è la stessa dell'Over/Under, ma sono considerati solo i gol segnati dalla squadra ospite nell'arco del secondo tempo.

-

## COMBO

### 1X2 + O/U

- Bisogna pronosticare l'esito di un incontro + l'Over/Under scommettendo sulle tipologie di scommessa collegate.

1&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o più reti

X&OV (1.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 2 o più reti

2&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà e la somma dei gol sarà di 2 o più reti

1&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 2 reti

X&UN (1.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà inferiore a 2 reti

2&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 2 reti

1&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

X&OV (2.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

2&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

1&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 3 reti

X&UN (2.5): si scommesse sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà inferiore a 3 reti

2&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 3 reti

1&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

X&OV (3.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

2&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

1&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 4 reti

X&UN (3.5): si scommesse sul fatto che le squadre pareggeranno e la somma dei gol sarà inferiore a 4 reti

2&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 4 reti

### 1X2 1T+O/U 1T

- Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo di un incontro + l'Over/Under del primo tempo scommettendo sulle tipologie di scommessa collegate.

1&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più reti

X&OV (1.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più reti

2&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più reti

-

1&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 2 reti

X&UN (1.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 2 reti  
2&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 2 reti  
1&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 3 o più reti  
X&OV (2.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 3 o più reti  
2&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 3 o più reti  
1&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 3 reti  
X&UN (2.5): si scommesse sul fatto che le squadre pareggeranno il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 3 reti  
2&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 3 reti  
1&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 4 o più reti  
X&OV (3.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 4 o più reti  
2&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 4 o più reti  
1&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 4 reti  
X&UN (3.5): si scommesse sul fatto che le pareggeranno il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 4 reti  
2&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 4 reti

1X2 2T+O/U 2T

- Bisogna pronosticare l'esito solo del secondo tempo di un incontro + l'Over/Under senza considerare eventuali gol segnati nel primo tempo, scommettendo sulle tipologie di scommessa collegate.

1&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 2 o più reti  
X&OV (1.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 2 o più reti  
2&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 2 o più reti  
1&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 2 reti  
X&UN (1.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 2 reti  
2&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 2 reti  
1&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 3 o più reti

X&OV (2.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 3 o più reti

2&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 3 o più reti

1&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 3 reti

X&UN (2.5): si scommesse sul fatto che le squadre pareggeranno il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 3 reti

2&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 3 reti

1&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 4 o più reti

X&OV (3.5): si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 4 o più reti

2&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 4 o più reti

1&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 4 reti

X&UN (3.5): si scommesse sul fatto che le pareggeranno il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 4 reti

2&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 4 reti

#### 1X2+GG/NG

- Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

1 & GG: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro ed entrambe segneranno almeno un gol

X & GG: si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno ed entrambe segneranno almeno un gol

2 & GG: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro ed entrambe segneranno almeno un gol

1 & NG: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà l'incontro ed almeno una delle due non segnerà nessun gol

X & NG: si scommette sul fatto che le squadre pareggeranno ed almeno una delle due non segnerà nessun gol

2 & NG: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà l'incontro ed almeno una delle due non segnerà nessun gol

#### 1X2+GG/NG - 1°T

- Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.

1 & GG 1° T: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol nel primo tempo.

X & GG 1° T: si scommette sul fatto che il primo tempo terminerà in pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol nel primo tempo.

2 & GG 1° T: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol nel primo tempo.

1 & NG 1° T: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il primo tempo e almeno una delle due squadre non segnerà nessun gol nel primo tempo.

X & NG 1° T: si scommette sul fatto che il primo tempo termina in pareggio ed almeno una delle due squadre non segnerà nessun gol nel primo tempo.

2 & NG 1° T: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il primo tempo ed almeno una delle due squadre non segnerà nessun gol nel primo tempo

#### 1X2+GG/NG - 2°T

- Bisogna pronosticare l'esito solo del secondo tempo di un incontro + GG/NG senza considerare eventuali gol segnati nel primo tempo, scommettendo sulle tipologie di scommessa collegate.

1 & GG 2° T: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol nel secondo tempo.

X & GG 2° T: si scommette sul fatto che il secondo tempo terminerà in pareggio ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol nel secondo tempo.

2 & GG 2° T: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo ed entrambe le squadre segneranno almeno un gol nel secondo tempo.

1 & NG 2° T: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà il secondo tempo e almeno una delle due squadre non segnerà nessun gol nel secondo tempo.

X & NG 2° T: si scommette sul fatto che il secondo tempo termina in pareggio ed almeno una delle due squadre non segnerà nessun gol nel secondo tempo.

2 & NG 2° T: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà il secondo tempo ed almeno una delle due squadre non segnerà nessun gol nel secondo tempo

#### DC+O/U

- Bisogna pronosticare l'esito di un incontro + l'Over/Under, una delle quali è sempre una Doppia Chance.

1X&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o più reti

12&OV (1.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o più reti

X2&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 2 o più reti

1X&UN (1.5): si scommesse sul fatto la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 2

12&UN (1.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 2

X2&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 2

1X&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

12&OV (2.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

X2&OV (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

1X&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 3

12&UN (2.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 3

X2&UN (2.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 3

1X&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

12&OV (3.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

X2&OV (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

1X&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 4

12&UN (3.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 4

X2&UN (3.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro e la somma dei gol sarà inferiore a 4

DC + GG/NG

- Bisogna pronosticare l'esito di una scommessa su due tipologie di scommessa collegate, una delle quali è sempre una Doppia Chance.

1X & GG: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, ed entrambe segneranno

12 & GG: si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, ed entrambe segneranno

X2 & GG: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, ed entrambe segneranno

1X & NG: si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà

12 & NG: si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà

X2 & NG: si scommette sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà l'incontro, ed almeno una delle due squadre non segnerà

DC + O/U 1°T

- Bisogna pronosticare l'esito di una scommessa basata sul primo tempo, su due tipologie di scommessa collegate, una delle quali è sempre una Doppia Chance.

1X&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più reti

12&OV (1.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più reti

X2&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta sarà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà di 2 o più reti

1X&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 2

12&UN (1.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 2

X2&UN (1.5): si scommesse sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il primo tempo e la somma dei gol del primo tempo sarà inferiore a 2

DC + O/U 2°T

- Bisogna pronosticare l'esito di una scommessa basata solo sul risultato del secondo tempo senza considerare eventuali gol segnati nel primo tempo, su due tipologie di scommessa collegate, una delle quali è sempre una Doppia Chance.

1X&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 2 o più reti

12&OV (1.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 2 o più reti

X2&OV (1.5): si scommette sul fatto che la squadra in trasferta sarà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà di 2 o più reti

1X&UN (1.5): si scommette sul fatto che la squadra di casa vincerà o pareggerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 2

12&UN (1.5): si scommette sul fatto che una delle due squadre vincerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 2

X2&UN (1.5): si scommesse sul fatto che la squadra in trasferta vincerà o pareggerà il secondo tempo e la somma dei gol del secondo tempo sarà inferiore a 2

GG/NG + O/U

- Bisogna pronosticare l'esito di una scommessa su due tipologie di scommessa collegate.

GG&OV (2.5): si scommette sul fatto che nell'incontro segneranno entrambe le squadre e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

GG&UN (2.5): si scommette sul fatto che nell'incontro segneranno entrambe le squadre e la somma dei gol sarà inferiore a 3

NG&OV (2.5): si scommette sul fatto che nell'incontro almeno una delle squadre non segnerà, e la somma dei gol sarà di 3 o più reti

NG&UN (2.5): si scommette sul fatto che nell'incontro almeno una delle squadre non segnerà, e la somma dei gol sarà inferiore a 3

GG&OV (3.5): si scommette sul fatto che nell'incontro segneranno entrambe le squadre e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

GG&UN (3.5): si scommette sul fatto che nell'incontro segneranno entrambe le squadre e la somma dei gol sarà inferiore a 4

NG&OV (3.5): si scommette sul fatto che nell'incontro almeno una delle squadre non segnerà, e la somma dei gol sarà di 4 o più reti

NG&UN (3.5): si scommette sul fatto che nell'incontro almeno una delle squadre non segnerà, e la somma dei gol sarà inferiore a 4

#### 1° Gol + 1X2

- Bisogna pronosticare due esiti, quale squadra segnerà il primo gol dell'incontro (nell'eventualità che l'incontro termini a reti inviolate l'esito vincente sarà "Nessun gol") e la squadra che vincerà l'incontro

#### 1X2 (o) GG/NG

- Bisogna pronosticare almeno uno dei due esiti della selezione proposta.

1 (o) NG: La squadra di casa vince l'incontro o almeno una delle squadre non segnerà.

1 (o) GG: La squadra di casa vince l'incontro o entrambe le squadre segneranno.

2 (o) NG: La squadra ospite vince l'incontro o almeno una delle squadre non segnerà.

2 (o) GG: La squadra ospite vince l'incontro o entrambe le squadre segneranno.

X (o) NG: L'incontro terminerà in pareggio o almeno una delle squadre non segnerà.

X (o) GG: L'incontro terminerà in pareggio o entrambe le squadre segneranno.

#### 3 Combo (1° Gol)

- Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su tre tipologie di scommessa collegate. Le selezioni disponibili sono le versioni di tre possibilità di esiti: Esito Finale + Prima Squadra a Segnare + Esito Primo Tempo:

1: La squadra di casa vince l'incontro X: L'incontro termina in pareggio

2: La squadra ospite vince l'incontro Prima Squadra a Segnare:

1FG: La squadra di casa segna la prima rete dell'incontro 2FG: La squadra ospite segna la prima rete dell'incontro Esito Primo Tempo:  
1HT: La squadra in casa vince il primo tempo XHT: Il primo tempo termina in pareggio 2HT: La squadra ospite vince il primo tempo

GG / NG 1° T / 2° T

- Bisogna pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. GG / GG: Entrambe le squadre segneranno in entrambi i tempi

GG / NG: Entrambe le squadre segneranno nel primo tempo ma almeno una delle due non segnerà nel secondo tempo

NG / GG: Almeno una delle due squadre non segnerà nel primo tempo ma entrambe segneranno nel secondo tempo

NG / NG: Almeno una delle due squadre non segnerà nel primo e almeno una delle due squadre non segnerà nel secondo tempo

SPECIALI 1X2 10 min.

- Bisogna pronosticare l'esito dei soli primi 10 minuti (da 00:00 a 9:59) dell'incontro

Tempo 1° Gol

- Bisogna pronosticare se il primo gol sarà segnato nel primo o nel secondo tempo. In caso di 0-0 l'esito vincente è "Nessun Gol".

Tempo con più Gol

- Bisogna pronosticare in quale dei due tempi saranno segnate più reti, nell'eventualità dello stesso numero di reti (0-0 incluso) l'esito vincente sarà "Uguale"

Parziale / Finale Doppia Chance (Parz./Fin. DC) - Bisogna pronosticare la corretta combinazione di doppie chance relativa all'esito primo tempo ed a quello finale di un incontro

Speciale Parziale / Finale (Parz./Fin. Special) - Bisogna pronosticare la corretta sequenza di esito primo tempo e doppia chance finale

Parziale / Finale Special 2 (Parz./Fin. Special (2) - Bisogna pronosticare la corretta combinazione

Casa Segna Entrambi i Tempi

- Bisogna pronosticare quando la squadra di casa segnerà nel corso della partita:

1° tempo solo: La squadra di casa segnerà solamente nel primo tempo

2° tempo solo: La squadra di casa segnerà solamente nel secondo tempo

No Goal: La squadra di casa non segnerà alcun gol

Entrambi i tempi: La squadra di casa segnerà almeno un gol in entrambi i tempi

Ospite Segna Entrambi i Tempi

- Bisogna pronosticare quando la squadra ospite segnerà nel corso della partita:

1° tempo solo: La squadra ospite segnerà solo nel primo tempo

2° tempo solo: La squadra ospite segnerà solo nel secondo tempo

No Gol: La squadra ospite non segnerà nessun gol

Entrambi i Tempi: La squadra ospite segnerà almeno un gol in entrambi i tempi

Gol Entrambi i Tempi

- Bisogna pronosticare se in entrambi i tempi verrà segnato almeno un gol

1° obiettivo Int. 10 min

- Bisogna pronosticare in quale intervallo di 10 minuti verrà segnato il primo gol dell'incontro, nell'eventualità che l'incontro termini a reti inviolate la scelta vincente sarà "Nessuno".

1° obiettivo Int. 15 min - Bisogna pronosticare in quale intervallo di 15 minuti verrà segnato il primo gol dell'incontro, nell'eventualità che l'incontro termini a reti inviolate la scelta vincente sarà "Nessuno".

Miglior tempo Casa

- Bisogna pronosticare in quale tempo la squadra di casa segnerà più reti

Miglior Tempo Ospite

- Bisogna pronosticare in quale tempo la squadra ospite segnerà più reti

Quale squadra segnerà

- Bisogna pronosticare quale squadra segnerà durante l'incontro

Segna solo Casa: Solo la squadra di casa segnerà durante l'incontro

Segna solo Trasferta: Solo la squadra ospite segnerà durante l'incontro  
Segnano Entrambe: Entrambe le squadre segneranno durante l'incontro

Nessuno Segna: L'incontro termina una rete inviolata

Segna il 3° gol: - Bisogna pronosticare quale squadra segnerà il terzo gol dell'incontro. Sono disponibili i seguenti esiti:

1: La squadra di casa segna il terzo gol

2: La squadra ospite segna il terzo gol

Nessuno: Durante l'incontro saranno segnati meno di tre gol

Vince dopo 3 gol: - Bisogna pronosticare quale delle due squadre sarà in vantaggio dopo la marcatura del terzo gol dell'incontro. Sono disponibili i seguenti Esiti:

1: La squadra di casa è in vantaggio dopo la marcatura del terzo gol dell'Incontro

2: La squadra ospite è in vantaggio dopo la marcatura del terzo gol dell'Incontro      Nessuno:

Durante l'incontro saranno segnati meno di tre gol

Gara a 2 gol: - Bisogna pronosticare quale squadra segnerà per prima 2 goal.

Sono disponibili i seguenti esiti:

1: La squadra di casa segna per prima 2 gol

2: La squadra ospite segna per prima 2 gol

Nessuno: nessuna delle due squadre riesce a segnare 2 gol

Gara a 3 gol: - Bisogna pronosticare quale squadra segnerà per prima 3 goal. Sono disponibili i seguenti esiti:

1: La squadra di casa segna per prima tre gol

2: La squadra ospite segna per prima tre gol

Nessuno: Nessuna delle due squadre riesce a segnare tre gol

Differenza Gol (Diff. Goal) - Bisogna pronosticare lo scarto di gol tra le due squadre al termine dell'incontro

Rigore Si / No - Bisogna pronosticare se nel corso della partita verrà assegnato o meno un calcio di rigore a una delle due squadre. L'esito di questa scommessa si basa sul risultato acquisito dopo i tempi regolamentari. I tempi aggiuntivi ed i calci di rigore non influenzeranno l'esito della scommessa

Rigore/Espulsione

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Rigore Si/No" ed "Espulsione Si/No" limitatamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

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

Esempio:

Milan - Juventus

1 rigore e 0 espulsioni ESITO VINCENTE SI/NO

1 rigore e 2 espulsioni ESITO VINCENTE SI/SI

0 rigori e 0 espulsioni ESITO VINCENTE NO/NO

Autorete Si/No (AUTORETE S/N)

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

Esempio:

Milan - Juventus

41° minuto autogol di Cristiano Ronaldo (palla in gol nella porta della Juventus) ESITO VINCENTE SI

Portiere Para Almeno un Rigore Si/No (Matches Manifestazione Tempi Supplementari Inclusi)

Si deve pronosticare se il portiere oggetto di scommessa parlerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un rigore in uno dei match in programma (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.

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

Calcio D'Inizio (Kick Off) - Bisogna pronosticare con il classico 1-2 quale delle 2 squadre batterà il calcio d'inizio dell'incontro.

League Totals - Over/Under - Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati durante un round di campionato o coppa sarà superiore o inferiore al numero di riferimento indicato. Per un evento void sarà assegnato il risultato 1-1. Se almeno 3 incontri dello stesso campionato o della stessa coppa saranno void, tutte le scommesse relative saranno void.

Over: Il numero totale dei gol segnati durante un round di campionato/coppa sarà superiore al numero di riferimento indicato.

Under: Il numero totale dei gol segnati durante un round di campionato/coppa sarà inferiore al numero di riferimento indicato.

Metodo primo gol: - Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il primo gol dell'incontro.

Tiro: Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato tramite tiro.

Colpo di Testa: Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato tramite colpo di testa. Calcio d'angolo e/o punizioni: Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato direttamente da calcio d'angolo o da calcio di punizione diretta (escluso il calcio di punizione indiretta o di seconda). I tiri deviati da calcio di punizione/angolo non contano, a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione/angolo.

Rigore: Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, "ribattuta" non inclusa.

Autogol: Si scommette sul fatto che il primo gol dovrà essere segnato tramite autorete. No Gol: Si scommette sul fatto che non venga segnato nessun gol.

#### Asiatiche

Handicap asiatico: Quando si scommette sull'Handicap Asiatico non è possibile puntare sul pareggio. Sulla base del tipo di spread è possibile distinguere tra "Handicap Asiatico Classico" (+/- 0.5, 1.5, 2.5 e 3.5), "Handicap Asiatico Intero" (+/- 1, 2, 3 e 4) e "Handicap Asiatico Doppio" (+/- 0,25, 0,75, 1,25, 1,75, 2,25, 2,75, 3,25 e 3,75). Handicap Asiatico Classico (+/- 0,5, 1,5, 2,5 e 3,5). Occorre pronosticare l'esito handicap (spread) indicato nella scommessa.

Lo SPREAD può essere negativo o positivo ed è sempre applicato alla squadra di casa, quindi aggiunto o sottratto al suo punteggio.

Esempio negativo: (H. -0,50).

Esempio positivo: (H. 0.50).



Asian Handicap 2° T (Asian Hand. 2° T) Il tipo di scommessa è lo stesso dell'Asian Handicap, ma solo i gol segnati durante il secondo tempo previsto. Asian Total (Asian Tot.)

- Bisogna pronosticare se il numero totale di gol segnati durante l'incontro sarà superiore (Under) allo spread indicato nella scommessa. Sulla base del tipo di spread è possibile distinguere tra "Asian Total Classico "(0,5, 1,5, 2,5, 3,5 e 4,5)," Asian Total Intero "(1, 2, 3 e 4) e" Asian Total Doppio "(0,25, 0,75, 1,25, 1,75, 2,25, 2,75, 3,25, 3,75), 4,25 e 4,75). Asian Total Classico (0.5, 1.5, 2.5, 3.5 e 4.5) Se il numero di gol segnati è inferiore allo spread indicato la selezione vincente è 'Under'. Se il numero di gol segnati è superiore allo spread indicato la selezione vincente è 'Over'. Asian Total Intero (1, 2, 3 e 4) Se il numero di gol segnati è inferiore allo spread indicato la selezione vincente è 'Under'. Se il numero di gol segnati è superiore allo spread indicato la selezione vincente è 'Over'. Se il numero di gol segnati coincide con lo spread la puntata è rimborsata. Asian Total Doppio (0,25, 0,75, 1,25, 1,75, 2,25, 2,75, 3,25, 3,75, 4,25 e 4,75) Lo spread viene diviso a debito spread, il primo è aumentato da 0,25 ed il secondo ottenuto sottraendo 0,25. Conseguentemente si sono dovuti pronostici, ciascuno con una puntata pari alla metà dell'importo totale scommesso. Esempio: Milano - Fiorentina; Oltre 0,75; Quota: 1.3; Importo Scommesso: 100 € I pronostici sono i seguenti: 1°: "Oltre 0,75" - 0,25 = "Oltre 0,50" con una puntata di 50 €. 2°: "Oltre 0,75" + 0,25 = "Oltre 1" con una puntata di 50 €. Nessun obiettivo viene segnato entrambi i pronostici sono sbagliati e la scommessa è perdente. Se viene segnato un gol il pronostico "Oltre 0,5" è in base alla quota specificata [50 \* 1.3], mentre la somma puntata sul pronostico "Oltre 1" è rimborsata in quanto lo spread coincide con il numero di gol segnati. Se vengono segnati 2 o più obiettivi entrambi i pronostici sono corretti e la scommessa è vincente per l'intero importo [100 \* 1.3]. Asiatico Totale 1° T (Asiatico Tot. 1° T) Il che di questa tipologia di scommessa è lo stesso dell'Asian Totale, ma solo i gol segnati durante il primo tempo previsto. Asiatico Totale 2° T (Asiatico Tot. 2° T) Il totale di questa tipologia di scommessa è lo stesso dell'Asian Totale, ma solo i gol segnati durante il primo tempo sono considerati.

#### Marcatori

Non fanno testo ai fini della scommessa le reti realizzate in occasione di tempi supplementari o eventuali turni di calcio di rigore, tranne per i due mercati "Assist" e "Tiri in porta".

SEGNA: - Si deve pronosticare se un calciatore realizzerà una rete nel corso di un determinato avvenimento. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo breve, la scommessa sull'ipotetica segnatura è valida.

PRIMO - Si deve pronosticare se un calciatore realizzerà la prima rete nel corso di un determinato avvenimento. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata, tutti i giocatori che hanno preso parte alla partita dal calcio d'inizio sono considerati partecipanti così come quelli subentrati in campo prima della realizzazione del primo gol. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

CASA PRIMO - Si deve pronosticare se un calciatore della squadra di casa realizzerà la prima rete dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata, tutti i giocatori che hanno preso parte alla partita dal calcio d'inizio sono considerati partecipanti così come quelli subentrati in campo prima della realizzazione del primo gol. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

OSPITE PRIMO - Si deve pronosticare se un calciatore della squadra ospite realizzerà la prima rete dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori

effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata, tutti i giocatori che hanno preso parte alla partita dal calcio d'inizio sono considerati partecipanti così come quelli subentrati in campo prima della realizzazione del primo gol. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

ULTIMO - Si deve pronosticare se un calciatore realizzerà l'ultima rete nel corso di un determinato avvenimento. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

Marcatore + 1X2 - Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore e il Risultato Finale 1X2. Se il risultato finale è di 0-0, tutte le puntate saranno considerate perdenti. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

Marcatore + 1: Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

Marcatore + X: Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con un pareggio. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

Marcatore + 2: Si scommette che il giocatore selezionato segnerà almeno un gol nel corso della partita e che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra in trasferta. Se il giocatore non prende parte alla partita, tutte le giocate su di lui saranno rimborsate. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

Marcatore + Ris.Esatto - Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore e il Risultato Esatto. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

1°Marcatore + 1X2 - Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Primo Marcatore e il Risultato Finale 1X2. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo prima della realizzazione del primo gol) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Tutti i giocatori che hanno preso parte alla partita dal calcio d'inizio sono considerati partecipanti così come quelli subentrati in campo prima della realizzazione del primo gol. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

1°Marcatore + Ris.Esatto - Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Primo Marcatore e il Risultato Esatto. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo prima della realizzazione del primo gol) di un determinato giocatore, la scommessa viene rimborsata. Tutti i giocatori che hanno preso parte alla partita

dal calcio d'inizio sono considerati partecipanti così come quelli subentrati in campo prima della realizzazione del primo gol. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

#### Marcatore Dual

Con Marcatore Plus, oltre a vincere la tua scommessa nel caso in cui il giocatore sul quale hai effettuato il pronostico segni almeno una rete, avrai la possibilità di vincere anche se a fare goal sarà il calciatore che lo avrà sostituito. Prendiamo ad esempio la partita Inter – Napoli, in cui Zielinski lascia il terreno di gioco al minuto 60' per far spazio a Elmas. Al minuto 88', Elmas realizza il gol del vantaggio definitivo per il Napoli. Con la scommessa Marcatore Plus, le giocate effettuate su Zielinski risulteranno vincenti, poiché ad aver segnato è il suo sostituto.

Segna Plus = segna il giocatore scelto o il suo sostituto

Segna ExtraPlus = segna o colpisce palo o traversa il giocatore scelto o il suo sostituto

-OPZIONI MARCATORE CASA Dual qualsiasi sostituto del marcatore plus casa che realizzi il risultato ottenuto nei 90 minuti (incluso il tempo di recupero) sarà considerato vincitore.

sono esclusi gli autogol

Sono esclusi i cartellini ricevuti dalla panchina

verranno annullati solo i giocatori che non prendono parte alla partita

se una partita viene abbandonata o rinviata, ti informeremo su come desideri procedere

#### -OPZIONI MARCATORE OSPITE Dual

qualsiasi sostituto del marcatore plus ospite che realizzi il risultato ottenuto nei 90 minuti (incluso il tempo di recupero) sarà considerato vincitore.

sono esclusi gli autogol

Sono esclusi i cartellini ricevuti dalla panchina

verranno annullati solo i giocatori che non prendono parte alla partita

se una partita viene abbandonata o rinviata, ti informeremo su come desideri procedere

#### Sostituzione 1Tempo Si/No (SOSTITUZIONE TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se nel tempo oggetto di scommessa ci sarà (esito SI), o meno (esito NO) almeno una sostituzione.

Esempio:

Milan - Sampdoria

1° tempo

38° minuto sostituzione: esce Giroud (Milan) ed entra Jovic (Milan) ESITO VINCENTE SI

#### Sostituto Segna un Gol Si/No (SOSTITUTO SEGNA UN GOL S/N)

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

Esempio:

Milan - Sampdoria

38° minuto sostituzione: esce Piatek (Milan) ed entra Cutrone (Milan) 50° minuto

gol di Cutrone: ESITO VINCENTE SI

#### Assist

Si deve pronosticare se il giocatore selezionato realizzerà almeno un assist nel corso dell'incontro. Per questo mercato verranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari.

#### Tiri in Porta

Si deve pronosticare quanti tiri nello specchio della porta farà il giocatore selezionato nel corso della partita, saranno considerati solo i tiri respinti dal portiere o entrati in rete. I pali, le traverse e i tiri respinti da un partecipante alla competizione che non sia il portiere non saranno conteggiati.

Le selezioni possibili sono:

Almeno 1: Il giocatore selezionato deve fare almeno un tiro nello specchio della porta;

Almeno 2: Il giocatore selezionato deve fare almeno due tiri nello specchio della porta; Almeno 3: Il

giocatore selezionato deve fare almeno tre tiri nello specchio della porta; Almeno 4: Il giocatore selezionato deve fare almeno quattro tiri nello specchio della porta; Almeno 5:

Il giocatore selezionato deve fare almeno cinque tiri nello specchio della porta.

Per questo mercato verranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Farà fede il riferimento ufficiale dell'organizzatore della manifestazione.

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

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

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro).

I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo,

non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Milan 2 tiri in porta - Juventus 8 tiri in porta ESITO VINCENTE 2 Chelsea

4 tiri in porta - PSG 3 tiri in porta ESITO VINCENTE 1

***Under/Over Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI TOTALI INCL. EXTRA TIME) Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati da entrambe le squadre nell'incontro,***

comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

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

Milan 2 tiri in porta - Juventus 8 tiri in porta

LIMITE 9,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 10,5 ESITO VINCENTE UNDER

**Under/Over Tiri in Porta Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI PORTA SQ "x" INCL. EXTRA TIME)**

Si deve pronosticare se i "tiri in porta" effettuati dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Definizione di "Tiro in Porta": Un tiro in porta è definito come qualsiasi tentativo di rete che: a) Va in rete indipendentemente dall'intento - Solo per i goal. b) È un chiaro tentativo

di segnare che sarebbe andato in porta se non fosse stato parato dal portiere o è stato fermato da un giocatore che è l'ultimo uomo con il portiere che non ha alcuna possibilità di impedire il gol (ultima linea di muro).

I tiri che colpiscono direttamente il telaio della porta (pali e traverse) non vengono conteggiati come tiri in porta a meno che la palla non entri e venga assegnata come goal. I tiri bloccati da un altro giocatore, che non è l'ultimo uomo, non vengono conteggiati come tiri in porta. Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria

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

Milan 3 tiri in porta - Juventus 5 tiri in porta

SQUADRA 1: LIMITE 2,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 3,5 ESITO VINCENTE UNDER

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

**Under/Over Tiri Totali Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI TOTALI SQ "x" INCL. EXTRA TIME)**

Si deve pronosticare se i "tiri totali" effettuati dalla squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

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

Milan 13 tiri totali - Juventus 7 tiri totali

SQUADRA 1: LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 13,5 ESITO VINCENTE UNDER

SQUADRA 2: LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 2 ESITO VINCENTE UNDER

**Pari/Dispari Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (P/D TIRI IN PORTA INCL. EXTRA TIME)**

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta realizzati da entrambe le squadre, nell'incontro oggetto di scommessa comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse)

o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta.

Esempio:

*fine T.S.: Milan 3 tiri in porta - Juventus 5 tiri in porta*

*ESITO VINCENTE PARI fine*

*T.S.: Napoli 2 tiri in porta - Atalanta 3 tiri in porta*

*ESITO VINCENTE DISPARI*

*SQUADRA 1: LIMITE 12,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 13,5 ESITO VINCENTE UNDER*

*SQUADRA 2: LIMITE 6,5 ESITO VINCENTE OVER; LIMITE 7,5 2 ESITO VINCENTE UNDER*

**Pari/Dispari Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (P/D TIRI TOTALI INCL. EXTRA TIME)** Si deve pronosticare se i "tiri totali" realizzati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

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

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

*Tempi regolamentari: Milan 13 tiri totali - Juventus 6 tiri totali*

*ESITO VINCENTE DISPARI*

Cartellini

Eventuali cartellini che si applicano a membri della panchina, allenatore oppure al termine dei tempi regolamentari non sono considerati.

Le scommesse relative al numero cartellini sono refertate secondo la seguente logica: un cartellino giallo ha valore 1, mentre un cartellino rosso vale 2. Il costo di un cartellino a carico del giocatore verrà conteggiato come giallo (1) + rosso (2), quindi la somma totale di cartellini attribuibile ad un solo giocatore sarà 3.

Esempio:

-In una partita vengono assegnati 3 gialli ed 1 rosso il conteggio totale sarà di 5 cartellini

-In una partita vengono assegnati 3 gialli ed 1 rosso di cui due gialli e di conseguenza un rosso allo stesso giocatore il conteggio sarà di 4 cartellini

Le scommesse relative ai punti cartellini vengono refertate secondo la seguente logica: un cartellino giallo vale 10 punti mentre un cartellino rosso vale 25 punti. Nel caso di cartellino rosso per doppia ammonizione verrà conteggiato giallo (10) + rosso (25). Il numero totale di punti che può essere attribuito ad un singolo giocatore è 35 punti. Esempio: In una partita vengono assegnati 3 gialli ed 1 rosso (per un conteggio totale di 55 punti)

Per i mercati Over/Under, nell'eventualità siano offerti spread interni (es. 5, 25, 35) e il risultato coincide con lo spread offerto, le scommesse saranno rimborsate.

Over/Under Cartellini (spread) (O/U Cart.) - Si deve pronosticare il numero totale di cartellini nel corso dell'incontro sarà superiore.

Over/Under Cartellini 1° T (spread) (Cart. O/U. 1° T) Questa tipologia di scommessa è lo stesso di Over/Under Cartellini, ma vengono considerati solo i cartellini sono assegnati durante il primo tempo.

Over/Under Punti Cartellini (spread) (Cart. O/U Punti.) - Si deve pronosticare se la somma totale dei punti dei cartellini nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto.

Over/Under Punti Cartellini 1° T (spread) (O/U Punti Cart. 1° T) Questa tipologia di scommessa è lo stesso di Over/Under Punti Cartellini, ma saranno considerati solo i cartellini assegnati durante il primo tempo.

Punti Cartellini: - Bisogna pronosticare la somma totale dei punti riferiti ai cartellini assegnati durante l'incontro, scelta tra gli intervalli proposti.

Punti Cartellini. 1° T Questa tipologia di scommessa è la stessa di Punti Cartellini, ma solo i cartellini assegnati durante il primo tempo sono considerati.

Cartellini Esatti: - Bisogna pronosticare il numero esatto dei cartellini assegnato durante l'incontro.

Cartellini Esatti 1° T - Bisogna pronosticare il numero esatto dei cartellini assegnato durante il primo tempo dell'incontro.

Cartellini 1X2. - Bisogna pronosticare quale squadra riceverà più cartellini.

Cartellini 1X2. 1° T - Bisogna pronosticare quale squadra riceverà più cartellini durante il primo tempo dell'incontro.

Espulsione - Si deve pronosticare se uno o più giocatori sarà espulso durante il corso del match (se un'espulsione verrà decretata durante l'intervallo, la stessa verrà considerata valida ai fini del pagamento).

Espulsione Tempo X - Si deve pronosticare se uno o più giocatori per espulsioni durante il corso del tempo indicato.

## CALCI D'ANGOLO

I calci d'angolo battuti durante i tempi supplementari non saranno considerati.

Over/Under Calci d'angolo (O/U Calci d'Angolo) - Bisogna pronosticare il numero totale di calci d'angolo battuti nell'incontro, se il valore è inferiore allo spread offerto la selezione vincente è "Under", se è superiore allo spread offerto, la selezione vincente è "Over".

Over/Under Calci d'angolo 1HT (O/U Calci d'Angolo 1HT) - Bisogna pronosticare il numero totale di calci d'angolo battuti nel 1° tempo, se il valore è inferiore allo spread offerto, la selezione vincente è "Under"; se è superiore allo spread offerto, la selezione vincente è "Over".

Calci d'angolo 1X2 - Bisogna pronosticare quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo durante la partita, se il totale dei calci d'angolo è lo stesso per entrambe le squadre, il risultato vincente sarà X.

1X2 Calci d'angolo 1HT - Bisogna pronosticare quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo durante la prima metà dell'incontro, se il totale valore di calci d'angolo è lo stesso per entrambe le squadre, il risultato vincente sarà X.

Calci d'angolo Totali - Bisogna pronosticare quale sarà il numero esatto dei calci d'angolo battuti durante la partita. Solo i calci d'angolo battuti saranno considerati.

Calci d'angolo Totali 1HT - Bisogna pronosticare quale sarà il numero esatto dei calci d'angolo durante la prima metà dell'incontro. Solo i calci d'angolo battuti verranno presi in considerazione.

Calci d'angolo pari/dispari - Bisogna pronosticare se il numero totale di calci d'angolo durante la partita sarà pari o dispari.

#### SPECIALI MARCATORI

Fantasy Marcatori Le scommesse "Fantasy" sono duelli tra 2 squadre o giocatori che non si scontrano direttamente durante la settimana, ma il cui risultato individuale viene combinato per produrre il risultato della giocata.

N.B.: se un giocatore non dovesse disputare la partita né da titolare o da riserva subentrante, le giocate associate a esso andranno rimborsate.

1X2: Occorre pronosticare quale tra i due giocatori in un incontro fantasy segnerà più gol nella rispettiva partita di campionato o coppa. Se i due giocatori dovessero segnare lo stesso numero di gol, il segno vincente sarà la X.

Over/Under: - Bisogna pronosticare se la somma dei gol segnati da uno o entrambi i giocatori sarà superiore (Over) oppure inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

Gol Gol / No Goal: Offerti due possibili esiti:

GG (entrambi i giocatori segnano).

NG (uno o entrambi non segna nessun gol durante l'incontro).

Tennis 2.2.1. Se un incontro di tennis è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è ripresa entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è da ritenersi nulla (void)

2.2.2. Se in un incontro di tennis uno dei partecipanti non coincide con quelli inizialmente previsti per l'incontro, il Sito dichiarerà void tutte le scommesse ad esso collegate.

2.2.3. Se uno dei giocatori si ritira durante o prima dell'inizio dell'incontro tutte le scommesse ad esso collegate verranno considerate void. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è da ritenersi nulla (void)

2.2.4. Se uno dei giocatori viene squalificato tutte le scommesse a lui collegate verranno considerate nulle (void)

2.2.5. Tipologie di mercato Per le scommesse sul tennis il risultato valido è quello ottenuto al termine dell'incontro. Di seguito sono elencate le tipologie di scommesse proposte.

TESTA A TESTA MATCH La scommessa - Consiste nel pronosticare il tennista che vincerà l'incontro:

WIN 1 indica la vittoria del tennista "1"

WIN 2 indica la vittoria del tennista "2"

CHI VINCE IL SET 1 La scommessa - Consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il 1° Set:

WIN1 Set1 indica la vittoria del tennista "1"

WIN2 Set1 indica la vittoria del tennista "2"

Risultato esatto - Sets - Bisogna pronosticare il risultato esatto dell'incontro in termini di set vinti da ogni giocatore. Se un giocatore si ritira nel corso dell'incontro, tutte le scommesse appartenenti a questa tipologia saranno dichiarate void.

Over/Under Games (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di games che verranno disputati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito. Ai sensi di questa scommessa un tie-break / super tie-break è considerato al pari di un game. Nel referto della scommessa il numero di games è indicato tra parentesi. Se l'incontro non viene completato, tutti i mercati saranno considerati nulli (void)

Over/Under Giocatore 1- Giocatore 2 La scommessa - Consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei games vinti dal giocatore 1 o giocatore 2 è superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

Risultato esatto 1°Set - Si deve pronosticare il risultato esatto in termini di games, del primo set dell'incontro selezionato. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Giocatore 1 / Giocatore 2 vince un set - Si deve pronosticare che il giocatore selezionato vinca almeno 1 set

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

Tie-break SI / NO - Si deve pronosticare se si verificherà o meno, almeno un tie-break durante l'incontro. Le scommesse vanno a rimborso nel caso di match annullato o definitivamente interrotto.

Testa a Testa Handicap Games - Si deve pronosticare il vincitore della partita con il classico esito 1 o 2 finale, tenendo in considerazione l'handicap positivo o negativo sui games da aggiungere o da sottrarre al risultato conseguito sul campo al termine della partita.

Esempio con pronostico Handicap (2.5) 1

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato Games 7 a 12 - Risultato con Handicap ( $7 + 2.5 = 9.5$ ) quindi 9.5 a 12 esito 2 e scommessa perdente

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato Games 10 a 12 - Risultato con Handicap ( $10 + 2.5 = 12.5$ ) quindi 12.5 a 12 esito 1 scommessa vincente

Esempio con pronostico Handicap (-2.5) 1

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato Games 12 a 8 - Risultato con Handicap ( $12 - 2.5 = 9.5$ ) quindi 9.5 a 8 esito 1 scommessa vincente

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato Games 12 a 10 - Risultato con Handicap ( $12 - 2.5 = 9.5$ ) quindi 9.5 a 10 esito 2 scommessa perdente

Testa a Testa Handicap Sets - Si deve pronosticare il vincitore della partita con il classico esito 1 o 2 finale, tenendo in considerazione l'handicap positivo o negativo sui set da aggiungere o da sottrarre al risultato conseguito sul campo al termine della partita.

Esempio con pronostico Handicap (1.5) 1

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato sets 1 a 3 - Risultato con Handicap ( $1 + 1.5 = 2.5$ ) quindi 2.5 a 3 esito 2 e scommessa perdente

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato sets 2 a 3 - Risultato con Handicap ( $2 + 1.5 = 3.5$ ) quindi 3.5 a 3 esito 1 e scommessa vincente

Esempio con pronostico Handicap (-1.5) 1

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato sets 3 a 1 - Risultato con Handicap ( $3 - 1.5 = 1.5$ ) quindi 1.5 a 1 esito 1 scommessa vincente

-Roger Federer-Rafael Nadal risultato sets 3 a 2 - Risultato con Handicap ( $3 - 1.5 = 1.5$ ) quindi 1.5 a 2 esito 2 scommessa perdente

Pari / Dispari games - Si deve pronosticare se il numero totale di games disputati nel corso dell'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se un giocatore si ritira nel corso dell'incontro, tutte le scommesse appartenenti a questa tipologia saranno dichiarate void. Nel caso di Super tie-break verrà considerato come un normale g. Nel caso di Tie-break / Super Tie-break sarà considerato come un unico game.

N.B. Se un tennista si ritira prima di scendere in campo o durante l'incontro, le scommesse accettate sul PARI/DISPARI saranno rimborsate.

Numero di Set giocati

Occorre pronosticare il numero di set disputati in totale dai due giocatori.

Gioc. 1 Vince 1° Set - Perde il Match - Si deve pronosticare se il primo giocatore vincerà il primo set ma perderà l'incontro. Gli esiti offerti sono due: SI e NO.

Gioc. 1 Vince 1° Set - Vince il Match - Si deve pronosticare se il primo giocatore vincerà sia il primo set che l'incontro. Gli esiti offerti sono due: SI e NO.

Gioc. 2 Vince 1° Set - Perde il Match - Si deve pronosticare se il secondo giocatore vincerà il primo set ma perderà l'incontro. Gli esiti offerti sono due: SI e NO.

Gioc. 2 Vince 1° Set - Vince il Match - Si deve pronosticare se il secondo giocatore vincerà sia il primo set che l'incontro. Gli esiti offerti sono due: SI e NO.

Numero di Set vinti - player 1 Occorre pronosticare il numero di set complessivi vinti dal primo giocatore.

Numero di Set vinti - player 2 Occorre pronosticare il numero di set complessivi vinti dal secondo giocatore

#### ANTEPOST

##### Vincente

- Consiste nel pronosticare il tennista (o la tennista) che vincerà un determinato torneo.

##### Vincente

Olimpiadi - Consiste nel pronosticare tra la lista degli esiti/atleti offerti, quello che vincerà la medaglia d'oro.  
NB: se un atleta, presente tra la lista degli esiti/atleti offerti, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di loro sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso della scommessa. Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, la quota dei vincitori dovrà essere divisa per il numero dei concorrenti arrivati primi

Esempio: Arrivo a pari merito di 2 atleti quotati a 2,20 e 3,00. Le quote saranno divise per 2 e quindi diventeranno rispettivamente 1,10 e 1,50.

Basket 2.3.1. L'esito di una scommessa sul basket si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più eventuali tempi supplementari che dovessero essere disputati in conseguenza di un pareggio al termine dei tempi regolamentari. Se la competizione quotata prevede che ai fini della qualificazione di una delle due squadre valgano i punteggi sommati tra ANDATA e RITORNO, per la refertazione delle scommesse verrà preso in considerazione solo il risultato dei tempi regolamentari. E' possibile quindi che alcuni match possano finire in parità senza che vengano giocati i supplementari. Di contro è altresì possibile che, nelle gare di ritorno, possano essere giocati i tempi supplementari in match che hanno avuto un esito diverso dal pareggio.

Es: Reggio Emilia - Pistoia ris. andata 85-80 Pistoia - Reggio Emilia ris. ritorno 78-73 In questo caso nella seconda partita verranno disputati i tempi supplementari, visto che lo scarto di punti sommato è uguale a zero. Ai fini della refertazione si riterranno validi unicamente i siti ufficiali di ciascuna competizione.

2.3.2. Se un incontro di basket è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta e completata entro le 24H del giorno dopo no successivo alla data di inizio ufficiale.

N.B. Qualora un evento sia stato annullato, sospeso o posticipato, la scommessa è comunque nulla (void).

##### 2.3.3. Tipologie di mercato

Testa a Testa Risultato Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince l'incontro), 2 (la squadra ospite vince l'incontro).

1X2 - Bisogna pronosticare la squadra che vincerà l'incontro scegliendo tra le opzioni proposte (tempi supplementari esclusi).

Over/Under (Suppl. Incl.) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al valore specificato nella scommessa offerta dal Sito compresi gli eventuali tempi supplementari.

Over/Under (Suppl. Escl.) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al valore specificato nella scommessa offerta dal Sito esclusi gli eventuali tempi supplementari.

1X2 Spread (margine 5.5 punti) - Bisogna pronosticare se la squadra selezionata vincerà con almeno 6 punti di differenza. Se la differenza di punti tra le due squadre sarà compresa tra 0 e 5 punti, il segno vincente sarà la X. La scommessa include i tempi supplementari.

Testa a Testa Handicap Games - Si deve pronosticare il vincitore della partita con il classico esito 1 o 2 finale, tenendo in considerazione l'handicap positivo o negativo sui games da aggiungere o da sottrarre al risultato conseguito sul campo al termine della partita compresi i tempi supplementari.

Esempio con pronostico Handicap (5.5) 1

- Golden State Warriors - Los Angeles Clippers risultato 85-93 - Risultato con Handicap ( $85 + 5.5 = 90.5$ ) quindi 90.5 a 93 esito 2 e scommessa perdente
- Golden State Warriors - Los Angeles Clippers risultato 90 a 93 - Risultato con Handicap ( $90 + 5.5 = 95.5$ ) quindi 95.5 a 93 esito 1 scommessa vincente

Esempio con pronostico Handicap (-5.5) 1

- Golden State Warriors - Los Angeles Clippers risultato 97-94 - Risultato con Handicap ( $97 - 5.5 = 91.5$ ) quindi 91.5 a 94 esito 2 e scommessa perdente
- Golden State Warriors - Los Angeles Clippers risultato 97 a 90 - Risultato con Handicap ( $97 - 5.5 = 91.5$ ) quindi 91.5 a 90 esito 1 scommessa vincente

1X2 Primo Quarto - Bisogna pronosticare l'esito del primo quarto dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (al termine del primo quarto di gioco la squadra in casa è in vantaggio), 2 (al termine del primo quarto di gioco la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del primo quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni la partita dovesse essere rigiocata.

1X2 Primo Tempo Bisogna - pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (al termine della prima metà di gioco la squadra in casa è in vantaggio), 2 (al termine della prima metà di gioco la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni la partita dovesse essere rigiocata.

Primo Quarto Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso del primo quarto dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito. Eventuali

interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni la partita dovesse essere rigiocata.

Pari / Dispari - Bisogna pronosticare se il numero di punti segnati durante l'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se la partita termina 0-0 la selezione vincente sarà pari (Even). Pari / Dispari (inclusi gli overtime) - Bisogna pronosticare se il numero di punti segnati durante l'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd) compresi gli overtime.

Pari / Dispari X Quarto - Bisogna pronosticare se il numero di punti segnati durante il Quarto X sarà pari (Even) o dispari (Odd).

Pari / Dispari Tempo X - Bisogna pronosticare se il numero di punti segnati durante il tempo X sarà pari (Even) o dispari (Odd)

Overtime SI / NO - Bisogna pronosticare se la gara terminerà ai tempi supplementari o meno. Margine di Vittoria - Bisogna pronosticare lo scarto di punti con il quale la squadra selezionata vincerà l'incontro. Tempi supplementari inclusi. Esiti offerti: Casa 1-5; Casa 6-10; Casa 11+; Ospite 1-5; Ospite 6-10; Ospite 11+ Primo Tempo Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso della prima metà dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito. Eventuali interruzioni durante le fasi successive dell'incontro non avranno alcuna influenza sull'esito di questa tipologia di scommessa, anche se come conseguenza di tali interruzioni la partita dovesse essere rigiocata.

Totale punti squadra casa / ospite (inclusi gli overtime) - Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 1/2 al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Miglior realizzatore di punti (HH Scorer) - Occorre pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa segnerà più punti. I giocatori possono appartenere alla stessa squadra o a 2 squadre diverse che non necessariamente si stanno affrontando nello stesso incontro.

Miglior Marcatore (Speciale - Migliore del Gruppo) - Occorre pronosticare quale tra i giocatori offerti metterà a segno più punti nel corso degli incontri dove sono impegnati nella giornata presa in considerazione. E' una scommessa a lista, nel caso che due o più giocatori segnavano lo stesso numero di punti. L'intero mercato sarà annullato (dichiarato VOID), se uno o più dei giocatori, indicati nella lista non prendono parte alla partita o giochino per meno di un minuto ed almeno uno di loro ha una quota come vincente della scommessa uguale o inferiore a 7.

Primo Canestro - Si deve pronosticare quale squadra segnerà il primo canestro dell'incontro.

Ultimo Canestro - Si deve pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo canestro dell'incontro.

Over/Under Championship (spread) - Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso di un dato turno di un campionato sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato dal Sito. Se un

incontro di basket è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo . Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

Quarto con più punti - Si deve pronosticare in quale Quarto verranno realizzati più punti.

Over Under Casa / Ospite (escluso gli overtime) - Bisogna indovinare se la squadra selezionata (casa o trasferta) segnerà più o meno punti dello spread offerto dal Sito.

Gara a X punti - Si deve pronosticare quale squadra realizzerà per prima il punteggio indicato dal Sito per il quarto di gioco.

Primo Tempo / Finale - Si deve pronosticare il risultato del primo tempo collegato a quello del finale della partita. Sono nove le possibili combinazioni. (1-1/1-X/1-2/X-1/X-X/X-2/2-1/2-X/2-2) (in questo caso i tempi supplementari non verranno presi in considerazione).

1° Quarto con Spread - Si deve pronosticare il vincitore del PRIMO Quarto aggiungendo o sottraendo lo spread offerto dal Sito al punteggio finale del quarto. Tre possibili esiti.

Esempio: Se lo spread offerto è -2: - Scommettendo su "Casa" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 punti. - Scommettendo su "Pareggio" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di esattamente 2 punti - Scommettendo su "Trasferta" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince di un punto oppure se la squadra ospite vince la partita.

Speciali giocatore

UNDER/OVER PUNTI GIOCATORE - Si deve pronosticare se i punti realizzati dal giocatore oggetto della scommessa durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al valore offerto. La scommessa include i punti effettuati durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate (quota 1 nelle multiple).

es. Dwyane Wade (CLE) - 15,5 Punti - Si deve pronosticare se il giocatore Dwyane Wade (appartenente alla squadra Cleveland - CLE) realizzerà più o meno di 15,5 punti

UNDER/OVER RIMBALZI GIOCATORE - Si deve pronosticare se i rimbalzi realizzati dal giocatore oggetto della scommessa durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al valore offerto. La scommessa include i rimbalzi effettuati durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate (quota 1 nelle multiple).

es. Kevin Durant (GSW) - 15,5 Rimbalzi - Si deve pronosticare se il giocatore Kevin Durant (appartenente alla squadra Golden State Warriors - GSW) realizzerà più o meno di 15,5 rimbalzi

UNDER/OVER ASSIST GIOCATORE - Si deve pronosticare se gli assist realizzati dal giocatore oggetto della scommessa durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al valore offerto. La scommessa include gli assist effettuati durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate (quota 1 nelle multiple).

es. Kevin Durant (GSW) - 15,5 assist - Si deve pronosticare se il giocatore Kevin Durant (appartenente alla squadra Golden State Warriors - GSW) realizzerà più o meno di 15,5 assist

## Pallavolo

2.4.1. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa l'esito di una scommessa su un incontro di pallavolo è basato sul risultato ottenuto al raggiungimento del punteggio regolamentare. In alcune competizioni esiste la possibilità che venga disputato un set extra per determinare il vincitore di un torneo, il cui risultato non sarà considerato per il referto delle scommesse.

2.4.2. Se un incontro di pallavolo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è ripresa e completata entro le 24h del giorno successivo a quello originariamente previsto per l'incontro. Se l'incontro non viene disputato o completato entro il suddetto termine, tutte le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void.

2.4.3. Tipologie di mercato Testa a testa (HH) Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (la squadra in casa vince l'incontro), 2 HH (la squadra ospite vince l'incontro).

Set Handicap (Spread) - Si deve pronosticare il vincitore della partita con il classico esito 1 o 2 finale, tenendo in considerazione l'handicap positivo o negativo sui games da aggiungere o da sottrarre al risultato conseguito sul campo al termine della partita compresi i tempi supplementari.

Esempio: Scommettendo su "Handicap (-1.5) 1" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di almeno due set di vantaggio nei confronti dell'avversario. Scommettendo su "Handicap (-1.5) 2" la scommessa sarà vincente se la squadra in trasferta vince l'incontro con un margine di almeno due set di vantaggio nei confronti dell'avversario

Set Betting - Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro in termini di numero di set vinti da ciascuna squadra. Ci sono 6 possibili esiti: 3-0, 3-1, 3-2, 0-3, 1-3, 2-3  
Vincente Set X - Si deve pronosticare il vincitore del Set X  
Over/Under Points (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

Numero totale di Set giocati - Si deve pronosticare il numero totale di Set giocati.

Over /Under (inclusi Overtime) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito inclusi i tempi supplementari.

Over/Under Sets (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di set giocati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.  
Vincente primo Set - Si deve pronosticare il vincitore del primo set della partita.

## Automobilismo Regole generali

L'esito di una scommessa su competizioni automobilistiche è basato sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni prese dai competenti organi sportivi (quale per esempio la FIA) volte a modificare o emendare i risultati della competizione non saranno considerate.

## Tipologie di mercato

Vincente (Gara) - Si pronostica che il pilota selezionato sarà il vincitore della gara indicata nella scommessa. N.B. Le scommesse effettuate sul Vincente, relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara o si ritira, sono considerate perdenti.

Vincente (Qualifiche) - Si pronostica che il pilota selezionato otterrà il miglior tempo nelle qualifiche del GP indicato nella scommessa.

N.B. Le scommesse effettuate sul Vincente, relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara o si ritira, sono considerate perdenti.

Scuderia Vincente (Gara) - Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore del GP indicato nella scommessa.

Scuderia Vincente (Qualifiche) - Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore delle qualifiche del GP indicato nella scommessa.

Primo Pilota Ritirato - Si deve pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi durante la gara, in caso non ci sia nessun ritiro l'esito vincente sarà "Nessuno".

Prima Scuderia Ritirata - Si deve pronosticare quale sarà la prima scuderia ad avere almeno un pilota ritirato durante la gara, in caso non ci sia nessun ritiro l'esito vincente sarà "Nessuno".

Classificato Si/No (Gara) - Si deve pronosticare se il pilota indicato nella scommessa sarà classificato o meno al termine del Gran Premio di riferimento. Le vetture che hanno percorso meno del 90% del numero di giri percorsi dal vincitore (arrotondato per difetto al numero intero di giri più vicino), non saranno classificate. Se un pilota non prende parte alla gara le scommesse andranno a rimborso, quota 1 nelle multiple.

Migliore Del Gruppo (Gara) - Si pronostica che il pilota selezionato otterrà il miglior piazzamento nel GP indicato nella scommessa. Le scommesse effettuate sul Migliore del Gruppo, relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara o si ritira, sono considerate perdenti. Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo andranno a rimborso, quota 1 nelle multiple.

Giro Veloce (Gara) - Si deve pronosticare il pilota che realizza il giro più veloce nel GP indicato nella scommessa.

Testa a Testa (Gara) - Si pronostica quale tra i due piloti indicati otterrà il miglior piazzamento al termine del GP indicato nella scommessa. Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla gara ed almeno uno dei due viene classificato. Le scommesse vanno a rimborso, quota 1 nelle multiple, se uno o entrambi i piloti non inizia la gara o se nessuno dei due viene classificato.

Testa a Testa (Qualifiche) - Si pronostica quale tra i due piloti indicati otterrà il miglior piazzamento al termine delle qualifiche del GP indicato nella scommessa. Le scommesse sono valide se entrambi i piloti

partecipano alla gara ed almeno uno dei due viene classificato. Le scommesse vanno a rimborso, quota 1 nelle multiple, se uno o entrambi i piloti non inizia la gara o se nessuno dei due viene classificato.

Piazzato sul podio - Si deve pronosticare se un pilota si classificherà tra i primi tre, se in una scommessa multipla vengono selezionati più di tre piloti piazzati sul podio o se in un sistema vengono selezionati un numero di piloti tale da generare colonne con più di tre piloti piazzati sul podio la scommessa è da ritenersi perdente così come sarà ritenuta perdente se vengono selezionati un numero eccessivo di piloti non piazzati sul podio tale da rendere impossibile la vincita salvo i casi di ex-aequo per il quale saranno considerati vincitori tutti i piloti interessati nella ex-aequo.

U/O Classificati - Si deve pronosticare se il numero dei Piloti che completeranno il GP indicato nella scommessa sarà superiore (over) o inferiore (Under) al valore proposto. Per potersi considerare classificato un pilota deve terminare la gara.

Mondiale Piloti - Si deve pronosticare il Pilota che si aggiudicherà il titolo di Campione del Mondo.

Mondiale Costruttori - Si deve pronosticare la Scuderia che si aggiudicherà il titolo di Campione del Mondo Costruttori.

#### Motociclismo regole generali

L'esito di una scommessa su competizioni motociclistiche è basato sui primi risultati ufficiali pubblicati. Eventuali decisioni prese dai competenti organi sportivi volte a modificare o emendare i risultati della competizione non saranno considerate.

#### Tipologie di mercato

Vincente (Gara) - Si pronostica che il pilota selezionato sarà il vincitore della gara indicata nella scommessa. N.B. Le scommesse effettuate sul Vincente, relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara o si ritira, sono considerate perdenti.

Vincente (Qualifiche) - Si pronostica che il pilota selezionato otterrà il miglior tempo nelle qualifiche del GP indicato nella scommessa.

N.B. Le scommesse effettuate sul Vincente, relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara o si ritira, sono considerate perdenti.

Scuderia Vincente (Gara) - Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore del GP indicato nella scommessa.

Scuderia Vincente (Qualifiche) - Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore delle qualifiche del GP indicato nella scommessa.

Primo Pilota Ritirato - Si deve pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi durante la gara, in caso non ci sia nessun ritiro l'esito vincente sarà "Nessuno".

Prima Scuderia Ritirata - Si deve pronosticare quale sarà la prima scuderia ad avere almeno un pilota ritirato durante la gara, in caso non ci sia nessun ritiro l'esito vincente sarà "Nessuno".

Classificato Si/No (Gara) - Si deve pronosticare se il pilota indicato nella scommessa sarà classificato o meno al termine del Gran Premio di riferimento. Sono considerati classificati i piloti che avranno terminato la gara. Se un pilota non prende parte alla gara le scommesse andranno a rimborso, quota 1 nelle multiple.

Migliore Del Gruppo (Gara) - Si pronostica che il pilota selezionato otterrà il miglior piazzamento nel GP indicato nella scommessa. Le scommesse effettuate sul Migliore del Gruppo, relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara o si ritira, sono considerate perdenti. Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo andranno a rimborso, quota 1 nelle multiple.

Giro Veloce (Gara) - Si deve pronosticare il pilota che realizza il giro più veloce nel GP indicato nella scommessa.

Testa a Testa (Gara) - Si pronostica quale tra i due piloti indicati otterrà il miglior piazzamento al termine del GP indicato nella scommessa. Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla gara ed almeno uno dei due viene classificato. Le scommesse vanno a rimborso, quota 1 nelle multiple, se uno o entrambi i piloti non inizia la gara o se nessuno dei due viene classificato.

Testa a Testa (Qualifiche) - Si pronostica quale tra i due piloti indicati otterrà il miglior piazzamento al termine delle qualifiche del GP indicato nella scommessa. Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla gara ed almeno uno dei due viene classificato. Le scommesse vanno a rimborso, quota 1 nelle multiple, se uno o entrambi i piloti non inizia la gara o se nessuno dei due viene classificato.

Piazzato sul podio - Si deve pronosticare se un pilota si classificherà tra i primi tre, se in una scommessa multipla vengono selezionati più di tre piloti piazzati sul podio o se in un sistema vengono selezionati un numero di piloti tale da generare colonne con più di tre piloti piazzati sul podio la scommessa è da ritenersi perdente così come sarà ritenuta perdente se vengono selezionati un numero eccessivo di piloti non piazzati sul podio tale da rendere impossibile la vincita salvo i casi di ex-aequo per il quale saranno considerati vincitori tutti i piloti interessati nella ex-aequo.

U/O Classificati - Si deve pronosticare se il numero dei Piloti che completeranno il GP indicato nella scommessa sarà superiore (over) o inferiore (Under) al valore proposto. Per potersi considerare classificato un pilota deve terminare la gara.

Mondiale Piloti - Si deve pronosticare il Pilota che si aggiudicherà il titolo di Campione del Mondo.

Mondiale Costruttori - Si deve pronosticare la Scuderia che si aggiudicherà il titolo di Campione del Mondo Costruttori.

Hockey su ghiaccio

2.7.1. L'esito di una scommessa su un evento di hockey su ghiaccio si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa i tempi supplementari ed i successivi rigori non influenzeranno l'esito della scommessa.

2.7.2. Se un incontro di hockey è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void)

2.7.3. Tipologie di mercato

1X2 - Si deve pronosticare l'esito dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince). Eventuali tempi supplementari e rigori non vengono presi in considerazione.

Head to Head (HH) - Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (la squadra in casa vince) e 2 HH (la squadra ospite vince). L'esito di questa tipologia di scommessa è basato sui tempi regolamentari di gioco più gli eventuali tempi supplementari e successivi rigori.

Heads-Up with Handicap (spread) - Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale. L'esito di questa scommessa è basato sui tempi regolamentari più i tempi supplementari. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa.

Esempio: Scommettendo su "(H.-3.5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa dopo i tempi regolamentari e di recupero vince con un margine di vittoria di almeno 4 gol. Scommettendo su "(H.+3.5) Home" la scommessa sarà vincente se: - la squadra ospite dopo i tempi regolamentari e di recupero vince l'incontro. - la squadra ospite dopo i tempi regolamentari e di recupero perde concedendo un massimo di 3 gol al suo avversario.

Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) dello spread indicato, eventuali tempi supplementari sono esclusi dal conteggio.

Primo Gol (First Goal) - Consiste nel pronosticare quale squadra segnerà il primo gol nell'incontro, escluso i supplementari.

Doppia Chance - Consiste nel pronosticare come finirà l'incontro con la doppia scelta: 1X/X2/12, escludendo i supplementari.

Risultato Esatto (correct score) - Consiste nel pronosticare l'esatto risultato di come finirà la partita, esclusi i tempi supplementari.

Primo Periodo (First Period) - Consiste nel pronosticare come finirà il primo periodo del match, 1, X e 2.

Primo Periodo O/U - Consiste nel pronosticare se i gol segnati nel primo periodo di gioco sono superiori o inferiori allo spread offerto dalla società

Pari /Dispari - Si deve pronosticare se la somma totale dei gol realizzati al termine dell'incontro, compresi gli eventuali tempi supplementari e rigori, sarà un numero pari o un numero dispari (0 è considerato come pari).

## Rugby

2.8.1. L'esito di una scommessa sul Rugby si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più eventuali tempi supplementari.

2.8.2. Se un incontro di rugby è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

### 2.8.3. Tipologie di mercato

1X2 - Si deve pronosticare l'esito dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince)

Doppia chance Occorre pronosticare l'esito dell'intero incontro. La scommessa offre tre possibili esiti: 1X (la squadra in casa vince o pareggia), X2 (la squadra ospite vince o pareggia), 12 (la squadra in casa vince o la squadra ospite vince)

Head to Head (HH) - Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1HH (la squadra in casa vince), 2 HH (la squadra ospite vince). L'esito di questa tipologia di scommessa si basa sul risultato acquisito dopo i tempi regolamentari più eventuali tempi supplementari.

Heads-Up with Handicap (spread) - Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa.

Esempio1: England - Ireland SPREAD -5,5 Scommettendo su "(H.-5.5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince l'incontro con un margine di vittoria di almeno 6 punti. Scommettendo su "(H.-5.5) Away" la scommessa sarà vincente se: - la squadra ospite vince l'incontro. - la squadra ospite perde concedendo un massimo di 5 punti al proprio avversario.

Esempio2: Italia - Nuova Zelanda SPREAD 30.5 Scommettendo su " (H. 30,5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra di casa vince l'incontro oppure lo perde concedendo un massimo di 30 punti alla squadra avversaria. Scommettendo su " (H. 30.5) Away" la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince l'incontro con uno scarto di punti maggiore o uguale a 31.

Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

## Baseball

2.9.1. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa l'esito di una scommessa su un incontro di baseball è basato sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare inclusi eventuali extra innings.

2.9.2. Regola dei 4 inning e ½" - Scommesse sul vincente Se un incontro viene interrotto ("called"), ai fini delle scommesse, sarà preso in considerazione il punteggio maturato sul campo dopo almeno 5 inning di gioco completi, a meno che la squadra che gioca in casa non si trovi in vantaggio dopo 4 inning e ½."

2.9.3. Se un incontro di baseball è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.9.4. Quando non è specificato nella scommessa, se nel corso della stessa giornata si terranno due incontri tra le stesse squadre, solo il risultato del primo incontro è considerato.

2.9.5. Tipologie di mercato

1X2 Occorre pronosticare l'esito dell'intero incontro. La scommessa offre tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (le due squadre pareggiano), 2 (la squadra ospite vince).

Testa a testa (HH) Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (la squadra in casa vince l'incontro), 2 HH (la squadra ospite vince l'incontro).

Heads-Up with Handicap (spread) - Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa.

Esempio: Scommettendo su "(H.-2.5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con un margine di vittoria di almeno 3 run. Scommettendo su "(H.-2.5) Away" la scommessa sarà vincente se: - la squadra ospite vince l'incontro. - la squadra ospite perde l'incontro concedendo un massimo di due run al proprio avversario.

Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di run ottenuti durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

Totale punti squadra Casa / Ospite - Si deve pronosticare se il numero totale di punti ottenuti dalla squadra X durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

Totale punti squadra Casa / Ospite - Si deve pronosticare se il numero totale di punti ottenuti dalla squadra X durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

Overtime SI / NO - Bisogna pronosticare se la gara terminerà ai tempi supplementari o meno.

Pallamano

2.10.1. L'esito di una scommessa sulla pallamano si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa, i tempi supplementari ed i successivi rigori non influenzeranno l'esito della scommessa.

2.10.2. Se un incontro di pallamano è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.10.3. Tipologie di mercato

1X2 - Si deve pronosticare l'esito dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince).

Doppia chance Occorre pronosticare l'esito dell'intero incontro. La scommessa offre tre possibili esiti: 1X (la squadra in casa vince o pareggia), X2 (la squadra ospite vince o pareggia), 12 (la squadra in casa vince o la squadra ospite vince).

Testa a Testa Handicap - Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa.

Esempio: Scommettendo su "(H.-2.5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa dopo i tempi regolamentari vince con un margine di almeno 3 gol. Scommettendo su "(H.-2.5) Away" la scommessa sarà vincente se: - la squadra ospite vince l'incontro. - la squadra ospite perde l'incontro concedendo un massimo di due gol.

Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro (esclusi eventuali tempi supplementari) sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

Pari / Dipari ( Odd/Even ) - Bisogna pronosticare se il numero di punti segnati durante l'incontro (esclusi eventuali tempi supplementari) sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se la partita termina 0-0 la selezione vincente sarà pari (Even).

Parziale / Finale ( HT / FT ) - Bisogna pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro insieme all'esito al termine dell'incontro.

Pallanuoto

2.11.1. L'esito di una scommessa sulla pallanuoto si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa, i tempi supplementari ed i successivi rigori non influenzeranno l'esito della scommessa.

2.11.2. Se un incontro di pallanuoto è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

### 2.11.3. Tipologie di mercato

1X2 - Si deve pronosticare l'esito dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince)

Doppia chance Occorre pronosticare l'esito dell'intero incontro. La scommessa offre tre possibili esiti: 1X (la squadra in casa vince o pareggia), X2 (la squadra ospite vince o pareggia), 12 (la squadra in casa vince o la squadra ospite vince).

Testa a testa (HH) - Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (la squadra in casa vince), 2 HH (la squadra ospite vince).

Testa a testa con Handicap (spread) - Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro aggiungendo o sottraendo lo spread indicato nella scommessa al risultato finale. L'handicap, sia positivo che negativo, viene sempre associato alla squadra di casa.

Esempio: Scommettendo su "(H.-5.5) Home" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince l'incontro con un margine di vittoria di almeno 6 gol. Scommettendo su "(H.-5.5) Away" la scommessa sarà vincente se: - la squadra ospite vince l'incontro. - la squadra ospite perde concedendo un massimo di 5 gol al proprio avversario.

Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito

Pari / Dispari - Bisogna pronosticare se il numero di gol segnati durante l'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se la partita termina 0-0 la selezione vincente sarà pari (Even).

### Boxe –UFC

2.12.1. L'esito di una scommessa sul pugilato o sulle arti marziali si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati.

2.12.2. Se un combattimento è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.12.3. Se un combattente si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate verranno considerate void. Se il ritiro avviene dopo l'inizio dell'incontro il suo avversario sarà considerato vincitore.

### 2.12.4. Tipologie di mercato

1X2 - Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, indipendentemente dal modo in cui si ottiene la vittoria. (Knock Out, Technical Knock Out o Vittoria ai punti). Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (il primo combattente vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (il secondo combattente vince).

Head to Head (HH) - Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (il primo combattente vince), 2 HH (il secondo combattente vince). In caso di pareggio la scommessa sarà void e non sarà inclusa nel calcolo di un eventuale bonus.

Victory by Points - Bisogna pronosticare se il combattimento verrà vinto ai punti. In caso di Knock Out, Technical Knock Out o pareggio la scommessa sarà perdente.

Victory by KO - Bisogna pronosticare se il combattimento verrà vinto in seguito ad un Knock Out o Technical Knock Out. In caso di vittoria ai punti o pareggio la scommessa sarà perdente.

Round betting La scommessa consiste nell'indovinare in quale modo finirà l'incontro, quindi ci sono 26 diverse possibilità, Pugile A vince al 1<sup>o</sup> Round, oppure al 2<sup>o</sup>, fino al 12<sup>o</sup> Round, oppure vince ai punti; Pugile B vince al 1<sup>o</sup> Round, oppure al 2<sup>o</sup>, fino al 12<sup>o</sup> Round, oppure vince ai punti. Sarà VOID in caso di pareggio.

Method of victory (Metodo di vittoria) Consiste nell'indovinare in quale modo uno dei due contendenti vincerà l'incontro: ai punti oppure per Ko. Anche in questo caso se finisce in pareggio il mercato verrà annullato.

#### Ping Pong

2.13.1. Se un incontro di ping pong è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.13.2. Se uno dei giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate verranno considerate void.

#### 2.13.3. Tipologie di mercato

Testa a testa (HH) Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (il primo giocatore vince l'incontro), 2 HH (il secondo giocatore vince l'incontro)

Over/Under - Bisogna pronosticare se il numero totale di punti segnati durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

Vincente Set X - Si deve pronosticare il vincitore del set indicato. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince il set), 2 (il secondo giocatore vince il set).

#### Snooker

2.14.1. L'esito di una scommessa sullo snooker si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati

2.14.2. Se un incontro di snooker è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.14.3. Tipologie di mercato Vincitore partita - Si pronostica che il giocatore selezionato vincerà la competizione.

Testa a testa (HH) - Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (il primo giocatore vince), 2 HH (il secondo giocatore vince).

Over/Under (Frame) - Bisogna pronosticare se il numero totale di frame disputati durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread indicato nella scommessa.

#### Ciclismo regole generali

2.15.1 L'esito di una scommessa su una competizione ciclistica si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se una gara viene accorciata o comunque influenzata dalle condizioni meteorologiche, le scommesse saranno risolte in base alle decisioni prese dagli ufficiali di gara.

2.15.2 Se una gara viene ufficialmente annullata, tutte le relative scommesse saranno considerate nulle. In caso di rinvio o sospensione di una corsa a tappe, tutte le relative scommesse rimarranno valide fino al completamento o annullamento della corsa. In caso di rinvio o sospensione di una gara di un giorno, tutte le relative scommesse rimarranno valide se l'evento viene ripreso o terminato entro 72 ore dall'inizio ufficiale. Se non viene ripreso o se non viene completato entro il termine indicato, tutte le scommesse relative a tale evento saranno considerate nulle.

2.15.3 Se uno dei partecipanti indicati nella scommessa non prende parte alla competizione indicata, tutte le scommesse sulla selezione saranno annullate.

#### Tipologie di mercato

Top 10 - Si deve pronosticare che il ciclista selezionato completerà la gara entro le prime dieci posizioni.

Testa a testa (HH). - Si deve pronosticare quale dei due ciclisti indicati nella scommessa otterrà la migliore posizione nella classifica generale dell'evento. Se uno dei due corridori si ritira o viene squalificato durante una delle fasi di gara, il corridore rimasto in gara sarà considerato vincitore. Se entrambi i concorrenti non raggiungono la fase successiva, la scommessa sarà considerata nulla. Se entrambi i concorrenti raggiungono la fase successiva ma non completano la competizione, il vincitore sarà quello che ha ottenuto il miglior tempo durante la fase precedente.

Squadra vincitrice. - Bisogna pronosticare la squadra del vincitore (gara o tappa). Eventuali ritiri non saranno presi in considerazione.

Vincente (Gara) - Si pronostica che il pilota selezionato sarà il vincitore della gara indicata nella scommessa.

## Golf

2.16.1. L'esito di una scommessa su un torneo di golf si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati.

2.16.2. Se un incontro di golf è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.16.3. Ai fini del referto delle scommesse si considera esclusivamente la classifica pubblicata sul sito ufficiale di riferimento del torneo in questione.

2.16.4. Tipologie di mercato Vincente - Si pronostica che il giocatore selezionato vincerà il torneo. Migliore del gruppo - Si pronostica che il giocatore selezionato otterrà il miglior piazzamento all'interno del suo gruppo.

Testa a testa (HH) - Si deve pronosticare quale tra i due giocatori specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine del relativo torneo.

Podio - Si pronostica che il giocatore selezionato terminerà la gara nelle prime tre posizioni.

Top 6 - Si pronostica che il giocatore selezionato terminerà la gara nelle prime sei posizioni.

Top 10 - Si pronostica che il giocatore selezionato terminerà la gara nelle prime dieci posizioni.

## Badminton

2.17.1. Se uno qualsiasi dei giocatori viene sostituito da un altro giocatore prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse saranno considerate nulle. Se un incontro di badminton è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void). **Futsal**

2.18.1. L'esito di una scommessa su un incontro di calcetto si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più il recupero. Se non diversamente specificato per alcune tipologie di scommessa, i tempi supplementari ed i successivi calci di rigore non influenzeranno l'esito della scommessa.

2.18.2. Se un incontro di calcetto è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.18.3. Tipologie di mercato

1X2 - Si deve pronosticare l'esito dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa vince), X (l'incontro termina in pareggio) e 2 (la squadra ospite vince).

Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito

Testa a Testa Handicap - Si deve pronosticare il vincitore della partita con il classico esito 1 o 2 finale, tenendo in considerazione che alla squadra di casa (la squadra indicata a sinistra nel caso di partite su campo neutro) sia stato attribuito un handicap da aggiungere o da sottrarre dal risultato conseguito sul campo al termine della partita. Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Esempio 1 (Handicap positivo) Imola – Pescara 2-3 (Handicap positivo di 2.5 punti sulla squadra di casa)

Risultato sul campo 2-3 Risultato con Handicap ( $2 + 2.5 = 4.5$ ) quindi 4.5-3 esito vincente 1

Esempio 2 (Handicap negativo) Imola – Pescara 2-3 (Handicap negativo di -0.5 punti sulla squadra di casa) Risultato sul campo 2-3 Risultato con Handicap ( $2 - 0.5 = 1.5$ ) quindi 1.5-3 esito vincente 2

## Cricket

2.19.1. Le scommesse su un evento di Cricket si basano sul risultato ottenuto alla fine dell'incontro. Il risultato di un incontro viene considerato come "tie" quando il punteggio è in parità al termine dell'incontro e soltanto se la squadra che batte per ultima ha completato il suo inning (per esempio tutti gli inning sono stati completati o nel cricket con minor numero di over, nel caso in cui il numero di over stabilito è stato già giocato oppure l'incontro è stato fermato in via definitiva a causa di pioggia o oscurità). Nelle competizioni per le quali il vincitore è determinato da un bowl out o dal lancio della monetina, le relative scommesse verranno assegnate sulla base del risultato ufficiale.

2.19.2. Se un incontro di cricket è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void). Qualora una squadra sostituisca quella originariamente prevista, tutte le scommesse saranno dichiarate nulle.

2.19.3. Tipologie di mercato Testa a testa Occorre pronosticare quale sarà la squadra che vincerà al termine della partita.

## 2.19.4. Tipologie di incontri

Incontri di un Giorno/Twenty 20 Se l'esito dell'incontro è deciso tramite un bowl out o dal lancio della monetina, tutte le scommesse saranno dichiarate nulle. Nel caso in cui non sia stata assegnata alcuna quota alla selezione "tie" e il regolamento della competizione non preveda la designazione di una squadra vincitrice, saranno applicate le regole per gli ex-aequo. Test Matches Le scommesse sono considerate valide se è stata lanciata almeno una palla. Si farà riferimento ai risultati ufficiali per determinare l'esito delle scommesse. In caso di incontro conclusosi con un 'tie', si applicano le regole per gli ex-aequo e le scommesse giocate sul pareggio saranno considerate perdenti.

Incontri di County Championship Nel caso in cui un incontro si concluda con un pareggio le scommesse saranno considerate nulle, a meno che non sia prevista una quota per il pareggio. Se un incontro viene interrotto a causa di fattori esterni, le scommesse saranno considerate nulle. In caso di 'tie', si applicano le regole per gli ex-aequo.

## Canottaggio

2.20.1. Ai fini delle scommesse faranno fede i tempi ufficiali e/o i piazzamenti sul podio. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione. Se la gara comincia ma non viene portata a termine (ad es. non viene proclamato un vincitore), tutte le scommesse saranno considerate nulle.

2.20.2. Se un incontro di canottaggio è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.20.3. Mercati Vincente - Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria dell'evento.

## Nuoto

2.21.1. L'esito di una scommessa sul nuoto si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se una competizione dovesse essere ridotta nella durata o caratterizzata da interruzioni dovute alle avverse condizioni climatiche le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati.

2.21.2. Se una competizione di nuoto è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.21.3. Se uno o più nuotatori si ritirano prima dell'inizio di una competizione tutte le tipologie di scommessa relative alla loro performance saranno dichiarate void.

2.21.4. Tipologie di mercato

Vincente - Si pronostica che il nuotatore selezionato vincerà la competizione.

Podio - Si pronostica che il nuotatore selezionato raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).

Testa a testa - Si deve pronosticare quale tra i due nuotatori specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

## Atletica

2.22.1. L'esito di una scommessa sull'atletica si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se una competizione dovesse essere ridotta nella durata o caratterizzata da interruzioni dovute alle avverse condizioni climatiche le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati.

2.22.2. Se una competizione è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.22.3. Se uno o più partecipanti si ritirano prima dell'inizio di una competizione tutte le tipologie di scommessa relative alla loro performance saranno dichiarate void.

2.22.4. Tipologie di mercato Vincente - Si pronostica che il concorrente selezionato vincerà la competizione.  
Podio - Si pronostica che il concorrente selezionato raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).  
Testa a testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

#### Curling

2.23.1. Se un incontro sportivo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.23.2. Tipologie di mercato Testa a testa Occorre pronosticare quale sarà la squadra che vincerà al termine dell'evento.

Testa a testa (inclusi Overtime) Occorre pronosticare quale sarà la squadra che vincerà al termine dell'evento, inclusi i tempi supplementari.

#### Vela

2.24.1. L'esito di una scommessa sulla vela si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se una competizione dovesse essere ridotta nella durata o caratterizzata da interruzioni dovute alle avverse condizioni climatiche le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati.

2.24.2. Se un incontro di vela è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.24.3. Se una squadra non prende parte alla gara tutte le tipologie di scommessa relative alla sua performance saranno dichiarate void.

2.24.4. Tipologie di mercato Vincente - Si pronostica che la squadra selezionata vincerà la competizione.

#### Freccette

2.25.1. Se un incontro di freccette è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.25.2. Se uno dei giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate verranno considerate void.

#### 2.25.3. Tipologie di mercato

Vincitore partita Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince l'incontro), 2 (il secondo giocatore vince l'incontro).

1X2 Occorre pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince) X (l'incontro termina in pareggio) 2 (il secondo giocatore vince).

## Football americano

2.26.1. L'esito di una scommessa sul football americano si basa sul risultato ottenuto al termine del tempo di gioco regolamentare più eventuali tempi supplementari.

2.26.2. Se un incontro di football americano è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.26.3. Tipologie di mercato Testa a testa (HH) - Si deve pronosticare il vincitore dell'incontro. Vengono offerti due possibili esiti: 1 HH (la squadra in casa vince), 2 HH (la squadra ospite vince).

Heads-Up with Handicap (spread) - Si deve pronosticare il vincitore della partita con il classico esito 1 o 2 finale, tenendo in considerazione l'handicap positivo o negativo sui games da aggiungere o da sottrarre al risultato conseguito sul campo al termine della partita.

Esempio: Scommettendo su "Handicap (-8.5) 1" la scommessa sarà vincente se la squadra in casa vince con almeno 9 punti di vantaggio. Scommettendo su "Handicap (-8.5) 2" la scommessa sarà vincente se la squadra ospite vince con almeno 9 punti di vantaggio.

Over/Under (spread) - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito

Prima squadra a segnare (First Team score) - Si deve pronosticare quale delle due squadre segnerà per prima. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (la squadra in casa segna per prima), 2 (la squadra ospite segna per prima).

Over/Under Touchdown - Si deve pronosticare se il numero totale di touchdown realizzati nel corso dell'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

Pari / Dispari (Even/Odd) - Bisogna pronosticare se il numero di punti segnati durante l'incontro sarà pari (Even) o dispari (Odd). Se la partita termina 0-0 la selezione vincente sarà pari (Even).

MVP (Most Valuable Player) - Si deve pronosticare chi sarà il miglior giocatore della partita. Saranno presenti nell'elenco delle possibili selezioni i nomi di alcuni giocatori più la voce "altro". Selezionando quindi la voce "altro" la scommessa sarà vincente se il miglior giocatore eletto non sarà tra i nomi elencati.

Metodo punti - Si deve pronosticare in quale modo verranno segnati i primi punti (touchdown, field goal, safety).

N.B.: Il touchdown vale 6 punti, è la classica "meta"; Il field gol vale 3 punti e viene realizzato calciando il pallone tra i pali della porta e sopra la traversa; Il safety vale 2 punti e lo realizza la squadra in difesa se riesce ad impedire all'avversario in possesso palla di uscire dalla propria end zone.

Heads-Up with Handicap HT (spread) - Si deve pronosticare il vincitore della partita con il classico esito 1 o 2 finale, tenendo in considerazione l'handicap positivo o negativo sui games da aggiungere o da sottrarre al risultato conseguito sul campo al termine della partita.

Esempio: Scommettendo su "Handicap (-4.5) 1" la scommessa sarà vincente se la squadra di casa termina il primo tempo con un vantaggio sull'avversario di almeno 5 punti. Scommettendo su "Handicap (-4.5) 2" la scommessa sarà vincente se la squadra ospite termina il primo tempo con un vantaggio sull'avversario di almeno 5 punti.

Over/Under HT - Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati al termine del primo tempo sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dal Sito.

Head to Head (HH) Yards - Quarterback (QB) - Si deve pronosticare quale tra i due QB effettuerà passaggi per il maggior numero di Yards.

Head to Head (HH) Yards - Running back (RB) - Si deve pronosticare quale tra i due RB correrà per il maggior numero di Yards.

#### Sport invernali

2.27.1. L'esito di una scommessa su un evento sciistico (sci alpino, sci nordico o salto con gli sci) si basa sui primi risultati ufficiali pubblicati. Se una competizione dovesse essere ridotta nella durata o caratterizzata da interruzioni dovute alle avverse condizioni climatiche le scommesse saranno pagate in base ai risultati ufficiali pubblicati.

2.27.2. Se un incontro sportivo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

2.27.3. Se uno o più partecipanti si ritirano prima dell'inizio di una competizione tutte le tipologie di scommessa relative alla loro performance saranno dichiarate void.

#### 2.27.4. Tipologie di mercato

Vincente - Si pronostica che il concorrente selezionato vincerà la competizione.

1st and 2nd - Bisogna pronosticare quali concorrenti completeranno l'evento in prima ed in seconda posizione, nell'ordine esatto.

Podio - Si pronostica che il concorrente selezionato raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).

Testa a testa - Si pronostica che il concorrente selezionato termini l'evento con un miglior piazzamento rispetto al secondo.

Vincente Gruppo - Si deve pronosticare quale tra i concorrenti specificati nella scommessa otterrà il miglior piazzamento nell'evento.

## Altri sport

2.28.1. Il Sito si riserva il diritto di offrire in qualsiasi momento e senza previa comunicazione ai Clienti ulteriori categorie sportive e tipologie di scommessa. In questa circostanza, qualora fosse necessario, verranno pubblicati degli articoli supplementari aventi lo scopo di eliminare qualsiasi possibile incertezza o ambiguità in merito alle regole da applicare.

2.28.2. Beach Volley Se uno qualsiasi dei giocatori viene sostituito da un altro giocatore prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse saranno considerate nulle. Se un incontro sportivo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24h del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

Testa a testa - Si deve pronosticare quale delle due squadre si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro.

Over/Under - Si deve pronosticare se al termine della partita il numero totale di punti sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto dalla società, esclusi eventuali tempi supplementari se non diversamente specificato al margine della quota.

Vincente Set X - Si deve pronosticare il vincitore del set indicato. Vengono offerti due possibili esiti: 1 (il primo giocatore vince il set), 2 (il secondo giocatore vince il Set). Numero di Set giocati - si deve pronosticare, in tempo reale, il numero di Set che verranno disputati nell'incontro. Risultato esatto - Bisogna pronosticare il risultato esatto al termine della partita tra gli esiti proposti, nel caso in cui il risultato finale non dovesse essere offerto come esito specifico la selezione vincente sarà "Altro".

2.28.3. Canoa/Kayak Affinché le scommesse siano valide, i partecipanti devono oltrepassare la linea di partenza, altrimenti tutte le scommesse saranno considerate nulle e le puntate saranno rimborsate. Ai fini delle scommesse, faranno fede i piazzamenti sul podio. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione.

2.28.4. Softball Affinchè le scommesse siano valide, tutti gli incontri dovranno iniziare nella data prevista. Nel caso in cui venga dichiarata la 'Mercy Rule', tutte le scommesse saranno valide in base al risultato maturato in quel momento.

Vincente - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata sarà il vincitore della gara. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Piazzato - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Testa a Testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara.

2.28.5. Sollevamento pesi

Affinché le scommesse siano valide, i partecipanti devono effettuare almeno un sollevamento. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione.

Vincente - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata sarà il vincitore della gara. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Piazzato - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live). Testa a

Testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

#### 2.28.6. Sport da combattimento

Ogni lottatore è quotato per la vittoria nel combattimento; in caso di pareggio, tutte le scommesse saranno considerate nulle e le puntate saranno rimborsate. Se uno dei lottatori viene sostituito, tutte le scommesse saranno considerate nulle e le puntate saranno rimborsate.

#### Mercati

Vincente - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata sarà il vincitore della gara. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Piazzato - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Testa a Testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

2.28.7. Tiro a segno/volo I partecipanti dovranno iniziare un round affinché le scommesse siano valide, in caso contrario tutte le relative scommesse saranno nulle e la puntata restituita. La presentazione del 'podio' determinerà l'assegnazione delle scommesse. Successive squalifiche e/o appelli non verranno presi in considerazione.

#### Mercati:

Vincente - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata sarà il vincitore della gara. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Piazzato - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Testa a Testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

2.28.8. Tiro con l'arco Affinché le scommesse siano valide, i partecipanti devono iniziare almeno un round, altrimenti tutte le scommesse saranno considerate nulle e le puntate saranno rimborsate. Ai fini delle scommesse, faranno fede i piazzamenti sul podio. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione.

Mercati:

Vincente - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata sarà il vincitore della gara. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Piazzato - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Testa a Testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

2.28.9. Triathlon Affinché le scommesse siano valide, i partecipanti devono oltrepassare la linea di partenza, altrimenti tutte le scommesse saranno considerate nulle e le puntate saranno rimborsate. Ai fini delle scommesse, faranno fede i piazzamenti sul podio. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione.

Mercati:

Vincente - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata sarà il vincitore della gara. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live). Piazzato - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live). Testa a Testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

2.28.10. Tuffi Affinché le scommesse siano valide, i partecipanti devono effettuare almeno un tuffo, altrimenti tutte le scommesse saranno considerate nulle e le puntate saranno rimborsate. Ai fini delle scommesse, faranno fede i piazzamenti sul podio. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione.

Mercati:

Vincente - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata sarà il vincitore della gara. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Piazzato - Si pronostica che l'atleta o la nazione selezionata raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione). In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo (3.0.8. in sezione Regole Generali Live).

Testa a Testa - Si deve pronosticare quale tra i due atleti o le due nazioni specificati nella scommessa raggiungerà la migliore posizione nel corso della gara. Qualora entrambi si dovessero ritirare o fossero squalificati questa tipologia di scommessa sarà dichiarata void.

## Olimpiadi

2.29.1. Ai fini delle scommesse, i partecipanti che saranno premiati alla cerimonia di premiazione con la medaglia d'oro, d'argento e di bronzo saranno considerati rispettivamente 1º, 2º e 3º classificato. Eventuali squalifiche successive alla premiazione non verranno considerate.

Se un incontro sportivo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24H del giorno dopo . Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

## 2.29.2. Regole mercati

Mercati Nei mercati Vincente, Piazzato e Vincente "Senza" varrà sempre l'ordine di arrivo ufficiale. Eventuali squalifiche successive alla pubblicazione dei risultati ufficiali non saranno prese in considerazione. In caso di pari merito verrà applicata la regola dead heat (ex-aequo). Qualora fosse offerto per errore un partecipante che non prende parte alla gara, le scommesse effettuate su tale partecipante saranno rimborsate.

Testa a testa Affinchè le scommesse siano valide, entrambi i partecipanti devono prendere parte all'evento. Se uno dei partecipanti non dovesse prendere parte all'evento, il testa a testa sarà voidato e la puntata rimborsata. Ai fini del pagamento valgono i risultati ufficiali.

MEDAGLIERE (Special Bets Olimpiadi) Ai fini delle scommesse valgono i risultati della classifica ufficiale al momento della cerimonia di chiusura. Successive squalifiche e/o ricorsi non saranno presi in considerazione.

HH/1X2 Medagliere - Bisogna pronosticare quale tra i contendenti otterrà la miglior posizione nel medagliere. In caso di parità di medaglie d'oro risulterà vincente chi otterrà il maggior numero di medaglie d'argento. In caso di ulteriore parità risulterà vincente chi otterrà il maggior numero di medaglie di bronzo.  
Over/Under Medaglie (d'oro) - Bisogna pronosticare se si otterrà un numero maggiore o minore di medaglie (d'oro) rispetto al totale indicato.

## Fantasy bet

2.30.1. Le "Fantasy Bet" fanno riferimento ad incontri tra squadre o giocatori che non si stanno affrontando in una partita reale, ma con altri avversari in due incontri diversi il cui esito, combinato, produrrà il risultato della fantasy bet.

2.30.2. Se un incontro sportivo è ufficialmente rinviato o sospeso, le scommesse ad esso collegate rimarranno valide se la partita è svolta entro le 24H del giorno dopo. Nel caso di scommesse su risultati parziali o su altri fatti connessi alle competizioni, la scommessa è comunque da ritenersi nulla (void).

## TV e spettacolo

2.31.1. L'esito di una scommessa su Musica e Spettacoli, si basa sul risultato finale della competizione.

2.31.2. Tutte le scommesse saranno refertate e pagate solo dopo la conclusione ufficiale della relativa competizione o fase. In nessun caso sarà possibile anticipare il pagamento prima del suddetto termine.

2.31.3. Eventuali decisioni prese da enti disciplinari o legali, prima o durante il corso della competizione/fase verranno prese in considerazione al fine della valutazione dell'esito della scommessa (ad esempio eventuali penalizzazioni o squalifiche). Nel caso in cui tali decisioni siano prese successivamente alla proclamazione ufficiale del vincitore non verranno considerate.

### 2.31.4. Tipologie di mercato

Vincente - Si pronostica che il concorrente selezionato vincerà la competizione. In caso di pari merito si applica la regola Ex Aequo

Piazzato - Si pronostica che il concorrente selezionato raggiungerà il podio (prima, seconda o terza posizione).

Testa a Testa - Si deve pronosticare quale tra le due selezioni specificate nella scommessa sarà vincente o quale otterrà la miglior posizione in classifica nell'evento previsto.