

REGOLE GENERALI SCOMMESSE

Nella scommessa a quota fissa occorre pronosticare l'esito di un evento ad una quota prestabilita. La vincita della scommessa viene quindi calcolata moltiplicando l'importo scommesso per la quota assegnata all'evento pronosticato. Il palinsesto è l'insieme degli avvenimenti sportivi proposti.

L'avvenimento è l'oggetto della scommessa. Per esempio, una partita di calcio, un incontro di tennis o una gara di Formula 1. Ogni avvenimento viene contraddistinto da un codice numerico. L'esito è ogni possibile risultato della scommessa (es. nella scommessa calcistica "l'Esito Finale 1X2", gli esiti possibili sono 1, X e 2).

La scommessa Live è una tipologia di scommessa effettuata durante l'effettivo svolgimento di un evento sportivo in cui le quote associate ai vari esiti cambiano continuamente, a seconda dell'andamento dell'evento stesso. Potrebbe verificarsi che durante lo svolgimento dell'evento, alcune o tutte le scommesse possano essere chiuse e non disponibili al gioco, a causa dell'aggiornamento delle quote dei mercati associati all'evento stesso.

Tutti i punteggi e i risultati mostrati sulla pagina Live del sito www.newgioco.it, sono diffusi a titolo informativo e non rappresentano certificazione ufficiale.

ORARIO DI GIOCO

Il gioco è disponibile dal lunedì alla domenica 24 ore su 24.

TIPOLOGIA DI SCOMMESSA

Scommessa Singola

La singola è una scommessa su un solo evento. La scommessa singola risulterà vincente qualora il pronostico si avveri. La vincita della scommessa si ottiene moltiplicando l'importo scommesso per la singola quota.

Scommessa Multipla

La multipla è una scommessa con 2 o più eventi. La scommessa multipla risulterà vincente solo qualora il pronostico di tutti gli eventi giocati nella multipla si avveri. La vincita di una scommessa multipla è stabilita moltiplicando l'importo scommesso per il prodotto delle singole quote (maggiorato di eventuali bonus).

Sistema

Il sistema è una giocata, formata da più scommesse insieme, utilizzando più pronostici per i vari eventi. Il numero totale di scommesse effettuate all'interno del sistema corrisponderà a tutte le combinazioni possibili degli avvenimenti selezionati. Sulle combinazioni con stessa molteplicità l'importo puntato dovrà essere uguale.

Sistema integrale

Il sistema integrale prevede lo sviluppo di multiple nelle quali si indicano più esiti per lo stesso evento. Il sistema si sviluppa generando più scommesse multiple in modo che il singolo evento compaia una volta sola all'interno di ogni biglietto di giocata generato.

Sistema a correzione d'errore Il sistema a correzione d'errore prevede lo sviluppo di più tipologie di accoppiamenti (singole, doppie, triple ecc..) a seconda del numero di eventi sui quali si scommette, generando più biglietti di giocata (scommesse singole/multiple). Per ogni sistema si possono definire degli avvenimenti che verranno ripetuti in ogni scommessa (fisse), riducendo di conseguenza il numero complessivo dei biglietti emessi. In questa particolare tipologia di sistema non è possibile selezionare più esiti nello stesso evento.

PUNTATA DI GIOCO

Per le scommesse in singola ed in multipla, la puntata deve essere un multiplo di 1€ e l'importo minimo è pari a 2€. Per i sistemi, la puntata di ogni combinazione deve essere un multiplo di 0,05€ e l'importo complessivo del sistema deve essere almeno pari a 2€.

VINCITA MASSIMA

Per le scommesse in singola ed in multipla, la vincita deve essere inferiore o uguale a 10.000€.

Per i sistemi, la vincita di ogni singola combinazione deve essere inferiore o uguale a 10.000€, mentre la vincita potenziale complessiva non ha limiti, tuttavia il massimale di pagamento è fissato a 50.000€.

REFERTAZIONE

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

- le informazioni ufficiali delle federazioni sportive competenti o analoghe istituzioni;
- le fonti di informazioni indipendenti di provata affidabilità nel caso di eventi non sportivi.

PARITÀ

Nel caso di parità degli esiti vincenti si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 13, comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse, che prevede la divisione dell'intera quota per il numero di eventi classificati in parità.

EVENTO SOSPESO E/O RINVIATO

Nel caso in cui un incontro sia sospeso saranno refertate tutte le scommesse maturate sul campo.

ESEMPIO: si è scommesso sull' Under/Over 2,5 di una partita di calcio che è sospesa al 50' sul punteggio di 2-1.

La scommessa è valida perché già maturata: infatti è già acquisito l'evento Over e qualsiasi altra variazione del punteggio non avrebbe modificato l'esito della scommessa. Per la scommessa 1X2, invece, il risultato non è definitivo, perché la squadra in quel momento in svantaggio avrebbe potuto pareggiare o vincere.

Nel caso in cui un incontro è rinviato e riprogrammato entro i tre giorni successivi alla data stabilita nel programma ufficiale, la scommessa rimarrà valida e sarà refertata secondo l'esito ufficiale.

Se l'evento sospeso non si disputa entro i 3 giorni successivi alla data stabilita nel programma ufficiale, la scommessa verrà rimborsata. Qualora l'evento non disputato facesse parte di una scommessa multipla o di un sistema, tale evento verrà considerato con quota 1.00, modificando di conseguenza anche la somma della potenziale vincita.

RIMBORSI

I rimborsi si dividono in:

- **Rimborso Totale:** l'avvenimento non viene disputato. In questo caso tutte le scommesse relative all'avvenimento saranno considerate rimborsate o a quota 1 nel caso di scommesse in multipla.
- **Rimborso Parziale:** l'avvenimento, durante il suo svolgimento, viene sospeso e/o rinviato (Es. una partita di calcio sospesa sul risultato 2-0). In tal caso si procede alla normale refertazione delle scommesse il cui risultato è già maturato sul campo ed al pagamento delle scommesse vincenti, mentre le scommesse non definite saranno normalmente rimborsate (quota 1 nelle multiple).
- **Rimborso Orario:** tutte le giocate pre-match accettate dopo l'inizio effettivo di un determinato avvenimento saranno rimborsate (quota 1 nelle multiple), così come le giocate live accettate dopo l'esito acquisito.

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

REGOLAMENTO SCOMMESSE CALCIO • REGOLE GENERALI

- Gli incontri di calcio si disputano tra due squadre e hanno una durata di 90 minuti suddivisi in due periodi, detti "tempi" da 45 minuti.

La prima squadra che compone la descrizione dell'avvenimento è individuata come squadra ospitante (squadra di casa), mentre la seconda è individuata come squadra ospitata (squadra ospite). Nel caso in cui la Federazione decide di modificare il programma delle partite ed eventualmente modificare l'abbinamento tra squadra di casa e squadra ospite, tutte le giocate inerenti all'abbinamento errato tra le due squadre saranno rese nulle, quindi rimborsate in caso di scommessa singola, o sarà data a quota 1 nel caso di multiple o sistemi. Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

1X2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra ospite (esito 2).

DOPPIE CHANCE: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro, scegliendo un doppio esito tra quelli dell'1X2 (1X, X2, o 12).

1X2 HANDICAP: Occorre pronosticare l'esito della partita considerando l'handicap (spread) indicato nella scommessa. L'handicap si sottrae alla squadra di casa quando è negativo, mentre si sottrae alla squadra ospite quando è positivo.

RISULTATO ESATTO 26 ESITI: Si deve pronosticare l'esatto risultato dell'incontro tra gli esiti proposti.

UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (OVER) alla soglia specificata (es. Se l'incontro termina con il punteggio di 3-1, le scommesse Under/Over 2,5 avrà esito Over).

GOAL/NO GOAL: Si deve pronosticare se entrambe le squadre realizzeranno almeno un goal (esito GOAL) o meno (esito NO GOAL) nell'incontro.

MULTI GOAL X-Y: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà compresa o meno nei valori del range specificati (es. Se l'incontro termina con il punteggio di 1-2, la scommessa Multi Goal 1-3 avrà esito '1-3').

SOMMA GOAL: Si deve pronosticare il numero dei goal realizzati nell'incontro tra gli esiti proposti (0; 1; 2; 3; 4; >4).

SOMMA GOAL FINALE 8 ESITI: Si deve pronosticare il numero dei goal realizzati nell'incontro tra gli esiti proposti (0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; >6).

SOMMA GOAL X SI/NO: Si deve pronosticare se il numero dei goal realizzati nell'incontro sarà uguale al valore specificato o meno (es. Se l'incontro termina con il punteggio di 1-2, la scommessa Somma Goal 4 Si/No avrà esito 'No').

PARI/DISPARI: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà pari o dispari.

SEGNA GOAL X: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà il goal X-esimo dell'incontro (esiti: TEAM 1; NESSUN GOAL o TEAM 2).

SEGNA ULTIMO GOAL: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà l'ultimo goal dell'incontro (esiti: TEAM 1; NESSUN GOAL o TEAM 2).

MINUTO DEL PRIMO/ULTIMO GOAL: Si deve pronosticare in quale delle sette fasce di minuti proposte sarà realizzato il goal descritto (esiti: 0-15; 16-30; 31-FINE 1° TEMPO; 4660; 61-75; 76-FINE PARTITA; NESSUN GOAL).

GOAL NEI PRIMI 10 MINUTI DELL'INCONTRO SI/NO: Si deve pronosticare sarà segnato almeno un goal nei primi 10 minuti dell'incontro.

TEMPO PRIMO GOAL: Si deve pronosticare se il primo goal dell'incontro il tempo sarà realizzato nel primo tempo (esito 1), nel secondo tempo (esito 2) o se non sarà realizzato nessun goal (esito X).

TEMPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOAL 1X2: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati nei due tempi di gioco sarà maggiore nel primo tempo (esito 1), maggiore nel secondo tempo (esito 2), o uguale (esito X).

CALCIO D'INIZIO: Si deve pronosticare quale squadra batterà il calcio di inizio dell'incontro.

1° TEMPO/ 2° TEMPO

Le scommesse relative al primo o al secondo tempo hanno lo stesso regolamento delle scommesse sull'intero incontro (tranne dove diversamente specificato), ma si riferiscono ai 45 minuti di gioco della frazione, comprensivi di eventuali minuti di recupero.

1X2 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare il risultato della frazione tra la vittoria della squadra di casa, pareggio e vittoria della squadra ospite.

DOPPIE CHANCE 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare il risultato della frazione, scegliendo un doppio esito tra quelli dell'1X2.

1X2 HANDICAP 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare il risultato della frazione, tenendo conto che al punteggio della squadra di casa dovrà essere sottratto il valore di handicap specificato. **RISULTATO ESATTO 10 ESITI 1°/2° TEMPO:** Si deve pronosticare l'esatto risultato della frazione tra gli esiti proposti.

UNDER/OVER X,5 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nella frazione dalle due squadre sarà inferiore o superiore alla soglia specificata.

GOAL/NO GOAL 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare se entrambe le squadre realizzeranno almeno un goal o meno nella frazione.

MULTI GOAL X-Y 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nella frazione dalle due squadre sarà compresa o meno nei valori del range specificati. **SOMMA**

GOAL 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare il numero dei goal realizzati nella frazione tra gli esiti proposti (0; 1; 2; >2).

SOMMA GOAL X SI/NO 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare se il numero dei goal realizzati nella frazione sarà uguale al valore specificato o meno.

PARI/DISPARI 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nella frazione dalle due squadre sarà pari o dispari.

SEGNA GOAL X 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà il goal Xesimo della frazione.

SEGNA ULTIMO GOAL 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà l'ultimo goal della frazione.

TEMPI SUPPLEMENTARI

Le scommesse relative ai tempi supplementari hanno lo stesso regolamento delle scommesse sull'intero incontro (tranne dove diversamente specificato), ma si riferiscono ai soli tempi supplementari, comprensivi di eventuali minuti di recupero.

1X2 EXTRA TIME: Si deve pronosticare l'esito dei soli tempi supplementari tra vittoria della squadra di casa, pareggio e vittoria della squadra ospite.

DOPPIE CHANCE EXTRA TIME: Si deve pronosticare l'esito dei soli tempi supplementari, scegliendo tra quelli proposti.

UNDER/OVER X,5 EXTRA TIME: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nei soli tempi supplementari dalle due squadre sarà inferiore o superiore alla soglia specificata.

SEGNA GOAL X EXTRA TIME: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà il goal X-esimo dei tempi supplementari.

CASA/OSPITE

Le scommesse relative alla squadra di casa o ospite hanno lo stesso regolamento delle scommesse sull'intero incontro (tranne dove diversamente specificato), ma si riferiscono alla prestazione della sola squadra oggetto della scommessa.

SEGNA GOAL SQUADRA CASA/OSPITE SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra realizzerà almeno un goal nell'incontro.

UNDER/OVER X,5 CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se i goal realizzati dalla squadra nell'incontro saranno inferiori o superiori alla soglia specificata.

MULTI GOAL X-Y CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se i goal realizzati dalla squadra nell'incontro saranno compresi o meno nei valori del range specificati. SOMMA GOAL

CASA/OSPITE: Si deve pronosticare il numero dei goal realizzati dalla squadra nell'incontro tra gli esiti proposti (0; 1; 2; >2).

SOMMA GOAL X SI/NO CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se il numero dei goal realizzati dalla squadra nell'incontro sarà uguale al valore specificato o meno. PARI/DISPARI

CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se il numero dei goal realizzati dalla squadra sarà pari o dispari.

SEGNA GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se la squadra realizzerà almeno un goal in entrambi i tempi.

VINCE ALMENO UN TEMPO SI/NO CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se la squadra realizzerà più goal dell'avversaria almeno in un tempo.

VINCE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se la squadra realizzerà più goal dell'avversaria in entrambi i tempi.

VINCENTE A 0 CASA/OSPITE SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra vincerà l'incontro senza subire goal.

SEGNA GOAL CASA/OSPITE 1°/2° TEMPO: Si deve pronosticare se la squadra realizzerà almeno un goal nel corso della frazione specificata.

SQUADRA 1X2 CASA/OSPITE: Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra nei due tempi di gioco sarà maggiore nel primo tempo (esito 1), maggiore nel secondo tempo (esito 2), o uguale (esito X).

COMBOBET

Le scommesse combobet (o combo) consistono nel pronosticare il risultato combinato delle due o più scommesse specificate, di cui ereditano il regolamento, salvo ove diversamente specificato.

1X2 + U/O X,5: Si deve pronosticare la combinazione dell'Esito Finale e dell'Under/Over specificato.

DOPPIE CHANCE + U/O X,5: Si deve pronosticare la combinazione della Doppia Chance e dell'Under/Over specificato.

1X2 + GOAL/NO GOAL: Si deve pronosticare la combinazione dell'Esito Finale e del Goal/No Goal.

DOPPIE CHANCE + GOAL/NO GOAL: Si deve pronosticare la combinazione della Doppia Chance e del Goal/No Goal.

GOAL/NO GOAL + U/O X,5: Si deve pronosticare la combinazione del Goal/No Goal e dell'Under/Over specificato.

1°/2° TEMPO (ESITO 1X2 + GOAL/NO GOAL): Relativamente alla frazione specificata, si deve pronosticare la combinazione dell'Esito 1X2 e del Goal/No Goal.

1°/2° TEMPO (ESITO 1X2 + U/O X,5): Relativamente alla frazione specificata, si deve pronosticare la combinazione dell'Esito 1X2 e dell'Under/Over specificato.

COMBINAZIONE GOAL/NO GOAL: Si deve pronosticare la combinazione del Goal/No Goal 1° Tempo e del Goal/No Goal 2° Tempo.

1X2 + U/O X,5 + GNG: Si deve pronosticare la combinazione dell'Esito Finale e dell'Under/Over specificato e del Goal/No Goal.

PARZIALE/FINALE: Si deve pronosticare la combinazione dell'esito (1X2 o Doppie Chance) del primo tempo e l'esito finale (1X2 o Doppie Chance) dell'incontro.

Combo A Tre 1x2+Over/Under+GG/NG: Occorre pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2, se il numero di gol segnati sarà superiore (over) o inferiore (under) allo spread indicato e se entrambe le squadre segneranno un gol (GG) o almeno una delle due non segnerà alcun gol (NG).

COMBO OR

Le scommesse "Combo Or" consistono nel pronosticare il risultato di almeno una delle scommesse specificate, di cui ereditano il regolamento, salvo ove diversamente specificato.

1X2 Finale or 1X2 1T: Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

1X2 or GOAL/NO GOAL: Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

1X2 or UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

GOAL/NO GOAL or UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

SCOMMESSE GIOCATORI/MARCATORI

• Le scommesse sui giocatori o sui marcatori si riferiscono ai 90 minuti regolamentari comprensivi di eventuali minuti di recupero e tempi supplementari; non sono invece da considerare eventuali turni di calci di rigore.

Tutte le scommesse sui giocatori o sui marcatori saranno rimborsate in caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto della scommessa, mentre saranno refertate normalmente in caso di partecipazione anche parziale.

MARCATORE SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore specificato realizzerà almeno un goal nell'incontro.

DOPPIETTA SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore specificato realizzerà due o più goal nell'incontro.

TRIPLETTA SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore specificato realizzerà tre o più goal nell'incontro.

PRIMO MARCATORE SI/NO: Si deve pronosticare se il calciatore specificato realizzerà il primo goal nell'incontro.

MARCATORE SI/NO + RISULTATO ESATTO: Per il calciatore specificato, si deve pronosticare la combinazione del Marcatore SI/NO e del Risultato Esatto 26 Esiti.

PRIMO MARCATORE SI/NO + RISULTATO ESATTO: Per il calciatore specificato, si deve pronosticare la combinazione del Primo Marcatore SI/NO e del Risultato Esatto 26 Esiti. **1X2**

+ MARCATORE SI/NO: Per il calciatore specificato, si deve pronosticare la combinazione del Marcatore SI/NO e dell'1X2.

1X2 + PRIMO MARCATORE SI/NO: Per il calciatore specificato, si deve pronosticare la combinazione del Primo Marcatore SI/NO e dell'1X2.

PRIMO MARCATORE INCONTRO: Si deve pronosticare quale tra i calciatori inseriti nella lista realizzerà il primo goal nei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Oltre alla lista dei nomi dei calciatori, sono presenti i seguenti esiti: NESSUN GOAL, AUTORETE, ALTRO (qualsiasi calciatore non presente nella lista). Se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo o scende in campo dopo che la prima rete è stata realizzata, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

PRIMO MARCATORE DELLA SQUADRA NELL'INCONTRO: Si deve pronosticare quale tra i calciatori inseriti nella lista realizzerà il primo goal della squadra specificata nei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Oltre alla lista dei nomi dei calciatori, sono presenti i seguenti esiti: NESSUN GOAL, AUTORETE, ALTRO (qualsiasi calciatore non presente nella lista).

Se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo o scende in campo dopo che la prima rete della squadra specificata è stata realizzata, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa.

EXTRA

Per quanto riguarda tutti i mercati sui cartellini ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti, all'allenatore e allo staff tecnico.

MODALITA' DELLA VITTORIA: Si deve pronosticare in che modo terminerà l'incontro tra gli esiti proposti (esiti: Vittoria squadra casa ai tempi regolamentari; Vittoria squadra casa ai tempi supplementari; Vittoria squadra casa ai rigori; Vittoria squadra ospite ai tempi regolamentari; Vittoria squadra ospite ai tempi supplementari; Vittoria squadra ospite ai rigori).

PASSAGGIO TURNO: Si deve pronosticare quale squadra supererà il turno ad eliminazione diretta.

ESPULSIONE SI/NO: Si deve pronosticare se sarà comminata un'espulsione nell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina, sono quindi escluse dalla scommessa eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico.

RIGORE SI/NO: Si deve pronosticare se sarà assegnato un calcio di rigore nell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

CALCIO D'ANGOLO X: Si deve pronosticare quale delle due squadre calcerà il calcio d'angolo X-esimo nell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero. La scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione.

TOTALE CALCI D'ANGOLO: Si deve pronosticare il numero complessivo di calci d'angolo al termine dell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero (esiti: <6; 6-8; 9-11; 12-14; >14).

UNDER/OVER X, 5 CALCI D'ANGOLO: Si deve pronosticare se il numero complessivo di calci d'angolo al termine dell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero, sarà inferiore o superiore alla soglia specificata.

SQUADRA CHE HA REGISTRATO PIU' CALCI D'ANGOLO 1X2: Si deve pronosticare quale squadra avrà registrato il numero maggiore di calci d'angolo a suo favore nell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

SQUADRA CHE HA SUBITO PIU' AMMONIZIONI 1X2: Si deve pronosticare quale squadra avrà registrato il numero maggiore di ammonizioni (cartellini gialli) nell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

POSSESSO PALLA 1X2: Si deve pronosticare quale squadra avrà totalizzato la percentuale più alta del possesso palla nell'incontro, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

METODO DEL 1° GOL: Occorre pronosticare se e in che modo verrà segnato il 1° goal realizzato in partita, considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero. . Vengono offerti 6 esiti: tiro, testa, rigore, punizione, autogol e nessun gol segnato. Per punizione s'intende la rete realizzata da tiro diretto su punizione (le punizioni di seconda e i calci d'angolo sono considerati come "tiro" ai fini della scommessa).

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR SI'/NO: Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà consultato (esito SI) o meno (esito NO) il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"). Nel caso in cui l'arbitro non faccia ricorso al VAR o si limiti al suo utilizzo tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check") l'esito vincente sarà NO.

1° Tempo Match Cartellini 1X2: Occorre pronosticare a quale squadra verranno assegnati più cartellini durante il primo tempo di della partita. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (alla squadra in casa vengono assegnati più cartellini), X (alle due squadre viene assegnato lo stesso numero di cartellini) e 2 (alla squadra ospite vengono assegnati più cartellini).

Totale Cartellini Over/Under: Occorre pronosticare se il numero di cartellini assegnati durante l'incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) allo spread offerto. Considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

Esatto numero di Cartellini: Occorre pronosticare il numero esatto di cartellini che verranno estratti durante la partita. Vengono offerte 10 fasce: 0-3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, o più. Considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

Primo/Ultimo Cartellino: Occorre pronosticare quale squadra riceverà il primo/ultimo cartellino (giallo o rosso) durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: Casa, Ospite e Nessuno (selezione vincente nel caso in cui nessun giocatore ricevesse cartellini). Considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

1° Tempo Primo/Ultimo Cartellino: Occorre pronosticare quale squadra riceverà il primo/ultimo cartellino (giallo o rosso) durante il primo tempo della. Vengono offerti 3 possibili esiti: Casa, Ospite e Nessuno (selezione vincente nel caso in cui nessun giocatore ricevesse cartellini)

1° Tempo Espulsione: Occorre pronosticare se durante il primo tempo della partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso. Vengono offerti due possibili esiti: Sì (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

Cartellino Rosso Casa: Occorre pronosticare se durante la partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra di casa. Vengono offerti due possibili esiti: Sì (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso). Considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

1° Tempo Cartellino Rosso Casa: Occorre pronosticare se durante il primo tempo della partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra di casa. Vengono offerti due possibili esiti: Sì (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

Cartellino Rosso Ospite: Occorre pronosticare se durante la partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra ospite. Vengono offerti due possibili esiti: Sì (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso). Considerando solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.

1° Tempo Cartellino Rosso Ospite: Occorre pronosticare se durante il primo tempo della partita verrà assegnato almeno un cartellino rosso alla squadra ospite. Vengono offerti due possibili esiti: Sì (verrà assegnato almeno un cartellino rosso) e No (non verrà assegnato nessun cartellino rosso).

Tempo di recupero 1°/2° Tempo: Occorre pronosticare quanti minuti di recupero verranno assegnati nel 1° tempo (o nel 2° tempo). Solamente il recupero indicato dal quarto uomo con la lavagna luminosa sarà considerato. Eventuali minuti aggiuntivi non segnalati non saranno presi in considerazione.

Over/Under Falli Commessi Giocatore: Occorre pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita dal Giocatore indicato sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari.

Over/Under Tiri in Porta Squadra: Occorre pronosticare se il numero totale di Tiri in Porta durante la partita sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari. Eventuali rigori dopo i tempi regolamentari non saranno presi in considerazione per la refertazione della giocata.

Over/Under Tiri in Porta Giocatore: Occorre pronosticare se il numero totale di Tiri in Porta durante la partita dal Giocatore indicato sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari. Eventuali rigori dopo i tempi regolamentari non saranno presi in considerazione per la refertazione della giocata.

Calcio d'inizio: Occorre pronosticare quale squadra batterà il calcio d'inizio.

1X2 Possesso Palla: Occorre pronosticare quale delle due squadre otterrà la migliore percentuale sul possesso palla al termine della partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa otterrà una percentuale di possesso palla superiore al 50%), 2 (la squadra

ospite otterrà una percentuale di possesso palla superiore al 50%) e X (entrambe le squadre otterranno un possesso palla pari esattamente al 50%). Sono compresi eventuali tempi supplementari

1X2 Tiri Totali: Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali (sia in porta che fuori) durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa effettuerà il maggior numero di tiri totali), 2 (la squadra ospite effettuerà il maggior numero di tiri totali) e X (entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali). Sono compresi eventuali tempi supplementari

1X2 Tiri in Porta: Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa effettuerà il maggior numero di tiri in porta), 2 (la squadra ospite effettuerà il maggior numero di tiri in porta) e X (entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta). Sono compresi eventuali tempi supplementari

1X2 Fuorigioco: Occorre pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di fuorigioco durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa commetterà il maggior numero di fuorigioco), 2 (la squadra ospite commetterà il maggior numero di fuorigioco) e X (entrambe le squadre commetteranno lo stesso numero di fuorigioco).

Dispari/Pari Fuorigioco: Occorre pronosticare se il numero totale di fuorigioco commessi durante la partita sarà dispari o pari.

1X2 Falli Commessi: Occorre pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa commetterà il maggior numero di falli), 2 (la squadra ospite commetterà il maggior numero di falli) e X (entrambe le squadre commetteranno lo stesso numero di falli). Sono compresi eventuali tempi supplementari

Over/Under Falli Commessi: Occorre pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita sarà superiore (over) o inferiore (under) rispetto allo spread offerto. Sono compresi eventuali tempi supplementari

Dispari/Pari Falli Commessi: Occorre pronosticare se il numero totale di falli commessi durante la partita sarà dispari o pari.

1X2 Falli Subiti: Occorre pronosticare quale delle due squadre subirà il maggior numero di falli durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa subirà il maggior numero di falli), 2 (la squadra ospite subirà il maggior numero di falli) e X (entrambe le squadre subiranno lo stesso numero di falli).

1X2 Legni Colpiti: Occorre pronosticare quale delle due squadre colpirà il maggior numero di legni durante la partita. Per "legni" si intendono sia i pali che le traverse. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa colpirà il maggior numero di legni), 2 (la squadra ospite colpirà il maggior numero di legni) e X (entrambe le squadre colpiranno lo stesso numero di legni).

1X2 Assist: Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di assist durante la partita. Vengono offerti 3 possibili esiti: 1 (la squadra in casa effettuerà il

maggior numero di assist), 2 (la squadra ospite effettuerà il maggior numero di assist) e X (entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di assist).

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

ACCOPIATA (VINCENTE + CAPOCANNONIERE): Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Squadra vincente e sul Vincente classifica cannonieri, scegliendo tra le possibili combinazioni proposte. Per definire il capocannoniere si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

CALCIOMERCATO: Si deve pronosticare se un calciatore al momento della chiusura della sessione del mercato sarà stato oggetto di variazione di tesseramento rispetto al periodo precedente. La certificazione per tale scommessa sarà effettuata al termine della sessione del mercato. Nulla valgono eventuali modifiche di tesseramento apportate da organismi di Giustizia Sportiva nazionali e/o internazionali.

COMPOSIZIONE PODIO IN ORDINE: Si deve pronosticare l'esatta composizione (ordine compreso) del podio della manifestazione.

GIOCATORE NUMERO GOAL DELLA MANIFESTAZIONE Si deve pronosticare il numero di goal realizzati nella manifestazione dal giocatore proposto (esiti: 0, 1, 2, 3, 4, 5, >5), considerando i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, ma non eventuali turni di calci di rigore. In caso di mancata partecipazione alla manifestazione del calciatore (per partecipazione, si intende che il giocatore sia effettivamente sceso in campo durante i tempi regolamentari o supplementari) le scommesse sono considerate a rimborso. **MARCATORE 1X2:** Si deve pronosticare chi tra i due giocatori specificati (partecipanti alla stessa manifestazione, es. Mondiali di calcio) avrà realizzato il maggior numero di goal al termine della manifestazione.

MIGLIOR MARCATORE DELLA SQUADRA NELLA MANIFESTAZIONE: Si deve pronosticare, per una squadra, il giocatore, tra quelli proposti, che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal. In caso di parità, si definisce miglior marcatore della squadra il giocatore che ha realizzato per primo un goal nella manifestazione.

MIGLIORE ATTACCO: Si deve pronosticare, in una specifica manifestazione, la squadra che segnerà il maggior numero di goal. Nei casi di parità, per definire il migliore attacco del gruppo, si fa riferimento alla classifica stilata dall'organo competente della manifestazione il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE DIFESA: Si deve pronosticare, in una specifica manifestazione, la squadra che subirà il minor numero di goal. Nei casi di parità, per definire la migliore difesa del gruppo, si fa riferimento alla classifica stilata dall'organo competente della manifestazione il giorno

prima dell'inizio della manifestazione. Si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.

MIGLIORE SQUADRA DELLA CONFEDERAZIONE: Si deve pronosticare la squadra che, tra le squadre appartenenti ad una specifica Confederazione di calcio proposta, conquisterà il miglior piazzamento finale al termine della manifestazione. Nei casi di parità, per definire la migliore squadra della Confederazione, si fa riferimento alla classifica mondiale delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale. Si considera migliore squadra quella che occupa la posizione più alta nella classifica.

PIAZZAMENTO FINALE NEL TORNEO: Si deve pronosticare la fase del torneo in cui sarà eliminata la squadra specificata.

FASE ELIMINAZIONE: Si deve pronosticare la fase del torneo in cui sarà eliminata la squadra specificata.

PIAZZAMENTO NEL GIRONE DEL VINCENTE: Si deve pronosticare il piazzamento nel girone di appartenenza che ha ottenuto la squadra vincitrice della manifestazione, scegliendo tra i due esiti possibili: 1° posto e 2° posto.

NUMERO DI GOAL SEGNATI NEL GIRONE: La scommessa consiste nel pronosticare il numero goal segnati in tutte le partite di uno specifico girone, scegliendo tra gli esiti proposti (esiti; 0-9; 10-12; 13-15; 16-18; 19-21; > 21).

POSSIBILE ACCOPPIATA TERZO E QUARTO POSTO: Si deve pronosticare quali saranno le squadre che parteciperanno alla finale per il 3° e 4° posto, scegliendo tra le accoppiate proposte.

QUALIFICATO SI/NO: Si deve pronosticare se la squadra proposta otterrà o meno il diritto a disputare una determinata competizione oppure ad accedere al turno successivo di una determinata competizione.

SQUADRA DEL CAPOCANONNIERE: Si deve pronosticare la squadra di appartenenza del capocannoniere di una manifestazione, tra quelle proposte nella lista.

SQUADRA PIAZZAMENTO FINALE: Si deve pronosticare la fase del torneo in cui sarà eliminata la squadra specificata.

SQUADRA PUNTI NEL GIRONE: Si deve pronosticare il numero totale di punti in classifica che la squadra specificata otterrà al termine della fase a gironi.

SQUADRA RETROCESSA IN SERIE B SI/NO: Si deve pronosticare se una determinata squadra sarà retrocessa in Serie B al termine della stagione.

SQUADRA PROMOSSA IN SERIE A SI/NO: Si deve pronosticare se una determinata squadra verrà promossa in serie A al termine del campionato di calcio di Serie B, tenendo eventualmente conto dei relativi playoff.

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore, oppure passerà il turno, in una determinata competizione. Sono possibili due soli esiti: 1 o 2. Nel caso in cui la scommessa si riferisca ad un Campionato si tiene conto della classifica al termine della stagione regolare, sono quindi esclusi i playoff e play-out. In caso di finali di coppa, la scommessa si riferisce a chi vincerà la manifestazione (coppa in mano).

UNDER/OVER X,5 NUMERO DI GOAL SEGNATI IN UNA GIORNATA: Si deve pronosticare se il numero complessivo dei goal realizzati in tutte le partite di una specifica giornata di una determinata manifestazione sarà inferiore o superiore alla soglia specificata. L'accettazione del gioco su detta scommessa è chiusa in coincidenza dell'inizio della prima partita della specifica giornata. Ai fini della refertazione si devono considerare due goal in caso di sospensione o rinvio di una partita mentre l'intera scommessa andrà a rimborso in caso di un numero superiore di partite sospese.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto di una manifestazione (es. Vincente Campionato Italiano Serie A).

VINCENTE ACCOPPIATA GRUPPO: Si deve pronosticare le prime due squadre nella classifica finale del girone specificato.

VINCENTE CLASSIFICA CAPOCANNONIERI: Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli presenti nella lista proposta, che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal durante i tempi regolamentari ed eventuali supplementari, compreso il recupero. In caso di parità di goal si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. In caso di ulteriore parità si tiene conto da quanto previsto dal Regolamento delle Scommesse sportive (decreto n.111 del 01/03/2006).

VINCENTE PER LA PRIMA VOLTA: Si deve pronosticare se la squadra vincitrice della manifestazione si aggiudicherà il titolo per la prima volta.

X VINCENTE TRIPLETE: Si deve pronosticare se la squadra indicata vincerà nella stessa stagione il Campionato, la Coppa nazionale e la Champions League. Qui di seguito il dettaglio delle competizioni per nazione:

- 1) Francia: Campionato Ligue 1, Coppa di Francia, Champions League
- 2) Germania; Campionato Bundesliga, Coppa Germania, Champions League
- 3) Inghilterra: Campionato Premier League, Fa Cup, Champions League
- 4) Italia: Campionato Serie A, Coppa Italia e Champions League
- 5) Spagna: Campionato Liga, Coppa del Re, Champions League

REGOLAMENTO SCOMMESSE BASKET • REGOLE GENERALI

- Gli incontri di basket si disputano tra due squadre che schierano in campo cinque giocatori ciascuna su 4 periodi, detti "quarti", di 10 o 12 minuti di gioco effettivi. I primi due quarti ed i secondi due compongono rispettivamente il primo ed il secondo tempo, tra i quali viene effettuato un intervallo. In alcune manifestazioni sono previsti solo due periodi di 20 minuti, denominati in tal caso "tempi".

La squadra che realizza più punti si aggiudica la partita. In caso di parità al termine del 4° periodo di gioco, sono previsti tempi supplementari (o "Overtime") ad oltranza della durata di 5 minuti effettivi.

La prima squadra che compone la descrizione dell'avvenimento è individuata come squadra ospitante (squadra di casa), mentre la seconda è individuata come squadra ospitata (squadra ospite).

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

Per tutte le scommesse sull'incontro si devono considerare sempre eventuali tempi supplementari, salvo dove diversamente specificato.

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro (esiti: 1 per la squadra di casa, 2 per la squadra ospite).

TESTA A TESTA HANDICAP: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più punti nell'incontro dopo aver sottratto al punteggio ottenuto dalla squadra di casa il valore di Handicap specificato.

1X2 BASKET*: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa con scarto di 6 o più punti (esito 1), vittoria della squadra ospite con uno scarto di 6 o più punti (esito 2) o vittoria di una delle due squadre con scarto uguale o inferiore a 5 punti (esito X). **MARGINE DI VITTORIA 12 ESITI :** Si deve pronosticare lo scarto di punti con cui si aggiudicherà l'incontro la squadra di casa (A) o la squadra ospite (B) (esiti: A 1-5; A 6-10; A 11-15; A 16-20; A 21-25; A >26; B 1-5; B 6-10; B 11-15; B 16-20; B 21-25; B >26).

MARGINE DI VITTORIA 7 ESITI : Si deve pronosticare lo scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine dell'incontro (esiti: 1-5; 6-10; 11-15; 16-20; 21-25; 26-30; >30). **UNDER/OVER X,5** Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari è superiore (OVER) o inferiore (UNDER) alla soglia specificata.

PARI/DISPARI: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari è pari o dispari.

MARCATORE 1X2: Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di punti. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono sul parquet (mancata entrata in campo) la scommessa va a rimborso.

*La scommessa 1X2 BASKET LIVE vale solo sui tempi regolamentari.

QUARTO (1°, 2°, 3°, 4°)

Per un determinato tempo o quarto, ai fini della certificazione della scommessa, si fa riferimento al risultato realizzato sul campo nel periodo oggetto della scommessa.

TESTA A TESTA QUARTO: Si deve pronosticare quale squadra realizzerà più punti nel periodo.

1X2 QUARTO: Si deve pronosticare il risultato del periodo tra il vantaggio della squadra di casa con scarto di 3 o più punti (esito 1), vantaggio della squadra ospite con uno scarto di 3 o più punti (esito 2) o vantaggio di una delle due squadre uguale o inferiore a 2 punti (esito

X). **PARI/DISPARI QUARTO:** Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel periodo sarà pari o dispari.

UNDER/OVER QUARTO: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel periodo è superiore (OVER) o inferiore (UNDER) alla soglia specificata.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudica la manifestazione (es. Vincente Italia - Serie A1 Maschile).

VINCENTE STAGIONE REGOLARE: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto della stagione regolare, indipendentemente dall'esito dei Playoff.

Miglior Marcatore Serie:

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella serie della manifestazione oggetto di scommessa.

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

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie

Si deve pronosticare il Risultato Esatto della serie di incontri di Playoff, giocati al meglio delle 3, 5 o delle 7 gare, tra le due squadre oggetto di scommessa.

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

Vincente Serie

Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro, o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa, dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano, o sono squalificate, dalla manifestazione di riferimento.

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

REGOLAMENTO SCOMMESSE TENNIS REGOLE GENERALI

Gli incontri di tennis si suddividono in set; in base ai tipi di torneo si svolgono al meglio dei 3 o 5 set.

Ciascun set è costituito da 6 o più game. Le scommesse si possono riferire all'intero incontro, al singolo set o ad un determinato game.

Se uno dei giocatori si ritira prima dell'inizio dell'incontro, tutte le scommesse ad esso collegate saranno dichiarate void. Le scommesse sono valide se un tennista si ritira durante l'incontro. Per tutti gli altri mercati offerti le scommesse saranno dichiarate void tranne nei casi in cui gli esiti di determinati tipologie di scommesse fossero già acquisiti nell'arco dell'incontro come da regolamento specifico dei relativi mercati.

Il primo tennista che compone la descrizione dell'avvenimento è individuato come Giocatore 1, mentre il secondo è individuata come Giocatore 2.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INCONTRO

Ai fini delle scommesse, eventuali tie-break o super tie-break sono considerati come un game.

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale tennista vincerà l'incontro (esiti: 1 per il Giocatore 1, 2 per il Giocatore 2).

SET BETTING: Si deve pronosticare l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro.

RISULTATO ESATTO X-Y SI/NO: Si deve pronosticare se si realizzerà (esito SI) o meno (esito NO) l'esatto risultato dell'incontro espresso in set specificato nella descrizione (es. Se l'incontro termina con il punteggio di 2-1, le scommesse "Risultato esatto 0-2 Si/No" avrà esito No).

TOTALE SET: Si deve pronosticare il numero di set disputati nell'incontro.

UNDER/OVER GAME XX,5: Si deve pronosticare se la somma dei game disputati nell'incontro sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (esito OVER) alla soglia specificata (es. Se l'incontro termina con il punteggio di 3-0 (7-6, 6-2, 6-4), le scommesse "Under/Over 37,5" avrà esito Under).

PARI/DISPARI GAME: Si deve pronosticare se il numero di game disputati nell'incontro sarà pari o dispari.

ALMENO UN SET 6-0 O 0-6: Si deve pronosticare se almeno un set si concluderà con una differenza di game tra i due tennisti pari a 6.

TIE-BREAK SI/NO: Si deve pronosticare se nell'intero incontro si svolgerà almeno un tie-break. Nel caso in cui un set si concluda con uno dei due tennisti che supera i 7 game, sarà considerato vincente l'esito SI.

VINCE 1° SET/INCONTRO: Si deve pronosticare la combinazione delle scommesse Testa a Testa Set 1 e Testa a Testa incontro (esiti: 1/1, 1/2, 2/1, 2/2)

SET (DA 1 A 5)

TESTA A TESTA SET: Si deve pronosticare quale tennista si aggiudicherà il set. **RISULTATO**

ESATTO SET: Si deve pronosticare l'esatto risultato del set (espresso in game). Nel caso in cui il set non preveda il tiebreak e si concluda con uno dei due tennisti che supera i 7 game, sarà considerato vincente l'esito 7-6 o 6-7 a favore del tennista che ha conquistato il set.

UNDER/OVER GAME X,5 SET: Si deve pronosticare se il numero di game disputati nel set indicato sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (esito OVER) alla soglia specificata. **TIE-**

BREAK SI/NO SET: Si deve pronosticare se il set indicato terminerà al tie-break (esito SI) o meno (NO). Nel caso in cui il set si concluda con uno dei due tennisti che supera i 7 game, sarà considerato vincente l'esito SI.

GIOCATORE 1 / GIOCATORE 2

GIOCATORE VINCE ALMENO UN SET SI/NO: Si deve pronosticare se il giocatore vincerà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un set nell'incontro.

UNDER/OVER GAME X,5 GIOCATORE: Si deve pronosticare se il numero di game vinti nell'incontro dal giocatore sarà inferiore o superiore alla soglia specificata.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad un intero torneo o all'intera stagione, secondo quanto specificato. Le scommesse relative alle prestazioni di un giocatore in un torneo o in una determinata fase dello stesso saranno dichiarate void se il giocatore in questione si ritira prima del primo incontro del torneo mentre se il giocatore si ritira dopo l'inizio del primo incontro le scommesse rimarranno valide.

VINCENTE: Si deve pronosticare il tennista che si aggiudicherà la manifestazione (es. Vincente Roland Garros).

REGOLAMENTO SCOMMESSE VOLLEY • REGOLE GENERALE

La partita si divide in set da 25 punti l'uno, una squadra si aggiudica la vittoria di un set al raggiungimento del venticinquesimo punto, avendone almeno due di vantaggio, altrimenti si prosegue ad oltranza finché tale vantaggio non viene ottenuto da una delle due squadre. La partita termina quando una squadra conquista tre set, nel caso di parità su punteggio di 2-2, viene disputato il quinto e ultimo set, denominato tie-break, che termina al raggiungimento del 15esimo punto, sempre con il vincolo dei due punti di vantaggio.

La prima squadra che compone la descrizione dell'avvenimento è individuata come squadra ospitante (squadra di casa), mentre la seconda è individuata come squadra ospitata (squadra ospite).

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro (esiti: 1 per la squadra di casa, 2 per la squadra ospite).

SET BETTING: Si deve pronosticare l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro.

SET (DA 1 A 5)

TESTA A TESTA SET: Occorre pronosticare la squadra che si aggiudicherà il set specificato nella descrizione.

U/O PUNTI X,5 SET: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel set descritto sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (esito OVER) alla soglia specificata (es. Se il terzo set termina con il punteggio di 21-25, la scommesse "Under/Over 42,5 Set 3" avrà esito Over).

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudica la manifestazione (es. Vincente Italia - Serie A1 Maschile).

VINCENTE STAGIONE REGOLARE: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto della stagione regolare, indipendentemente dall'esito dei Playoff.

REGOLAMENTO SCOMMESSE MOTORI • REGOLE GENERALI

Un evento di motori, o "Gran Premio", è composto da più sessioni: prove, qualifiche e gara. Le scommesse si possono riferire al GP o ad una sessione particolare.

In caso di mancata partecipazione all'evento o alla sessione dell'evento oggetto della scommessa, le scommesse contenenti quel pilota saranno rimborsate (quota 1 nelle multiple), a meno che non sia una scommessa a lista (come il Vincente); in tal caso si provvederà alla regolare refertazione e le giocate su quel pilota saranno considerate perdenti. Nel caso di partecipazione anche parziale all'evento o alla sessione oggetto della scommessa, le scommesse saranno regolarmente refertate. Si intenderà che un pilota "ha preso parte alle qualifiche o alla gara" se percorre almeno un tratto del circuito, incluso il giro di ricognizione, ad esclusione della pit lane; in caso contrario ai fini della refertazione il pilota non avrà preso parte alla sessione.

Per tutte le scommesse sugli eventi di Formula 1, Motomondiale e Superbike la refertazione di ogni evento avverrà sulla base di quanto riportato al momento del podio sul referto ufficiale, reperibile sul sito della competizione o in base a quanto dichiarato dalla fonte di comprovata affidabilità trasmessa ai monopoli. La refertazione delle Qualifiche Ufficiali avverrà sulla base della classifica finale ottenuta nella sessione, senza tenere conto delle eventuali penalizzazioni/sanzioni intervenute nei confronti dei piloti, anche precedentemente alla sessione.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

FORMULA 1

Nella Formula 1 il regolamento prevede che tutti i piloti che abbiano percorso almeno il 90% della distanza percorsa dal vincitore vengono "classificati", anche se non ricevono punti.

VINCENTE GARA: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la Gara tra quelli proposti nella lista.

VINCENTE QUALIFICA: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale tra quelli proposti nella lista.

VINCENTE PROVE LIBERE: Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nelle prove libere oggetto di scommessa del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla prova libera oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

POSIZIONE DEL VINCENTE GARA: Si deve pronosticare da quale posizione della griglia di partenza partirà il pilota che risulterà vincitore della Gara. Si può scegliere da una delle seguenti posizioni in griglia (Pole Position; 2° Posto; 3° o 4° Posto; 5°, 6° o 7° Posto; Dall'8° al 13° Posto; Altro).

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO: Si deve pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime tre posizioni nella Gara.

CLASSIFICATO SI/NO: Si deve pronosticare se il pilota indicato risulterà classificato o non classificato nella Gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara del possibile oggetto di scommessa, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

MIGLIORE DEL GRUPPO: Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli proposti nella lista, ottiene il miglior piazzamento finale nella Gara.

GIRO VELOCE: Si deve pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante la Gara.

TESTA A TESTA GARA: Si deve pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara. Si effettua la certificazione della

scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. N.B. Nel caso di due piloti non classificati si procede al rimborso della scommessa.

TESTA A TESTA QUALIFICHE: Si deve pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica delle Qualifiche Ufficiali

TRIPLETTA SI/NO: Si deve pronosticare se nel GP un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere la vittoria nelle Qualifiche Ufficiali, la vittoria nella Gara ed il Giro Veloce della Gara. **TRIPLETTA**

SI/NO PILOTA: Si deve pronosticare se nel GP il pilota specificato riuscirà ad ottenere la vittoria nelle Qualifiche Ufficiali, la vittoria nella Gara ed il Giro Veloce della Gara.

PIT STOP PIU' VELOCE: Si deve pronosticare quale scuderia effettuerà il Pit Stop più rapido durante la Gara.

2 AUTO A PUNTI SI/NO: Si deve pronosticare, per una specificata scuderia, entrambe le monoposto otterranno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti necessari alle classifiche del Campionato.

SAFETY CAR SI/NO: Si deve pronosticare se durante la Gara – compreso il momento della partenza – vi sarà ingresso in pista della Safety Car.

UNDER/OVER CLASSIFICATI: Si deve pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine della Gara sarà superiore o inferiore alla soglia specificata.

MOTOMONDIALE

VINCENTE GARA: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la Gara tra quelli proposti nella lista.

VINCENTE QUALIFICA: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale tra quelli proposti nella lista.

MIGLIORE DEL GRUPPO: Si deve pronosticare quale pilota, tra quelli proposti nella lista, ottiene il miglior piazzamento finale nella Gara.

TESTA A TESTA GARA: Si deve pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. N.B. Nel caso di due piloti non classificati si procede al rimborso della scommessa.

TESTA A TESTA QUALIFICHE: Si deve pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica delle Qualifiche Ufficiali

GIRO VELOCE: Si deve pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante la Gara.

LEADER AL TERMINE DEL PRIMO GIRO: Occorre pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro di gara. In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara e se la ripartenza viene decisa prima del completamento del primo giro la scommessa sarà rimborsata.

SUPERBIKE

VINCENTE GARA 1/GARA 2: Si deve pronosticare il pilota che vincerà la Gara specificata tra quelli proposti nella lista.

VINCENTE QUALIFICA (o SUPERPOLE): Si deve pronosticare il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale (o Superpole) tra quelli proposti nella lista.

TESTA A TESTA GARA 1/GARA 2: Si deve pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della Gara specificata. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. N.B. Nel caso di due piloti non classificati si procede al rimborso della scommessa.

TESTA A TESTA QUALIFICHE: Si deve pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica delle Qualifiche Ufficiali.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad una singola gara ma ad un intero Campionato, secondo quanto specificato.

VINCENTE CLASSIFICA PILOTI: Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel Campionato Piloti, tra quelli proposti nella lista.

VINCENTE CLASSIFICA COSTRUTTORI: Si deve pronosticare la scuderia che si classifica al primo posto nel Campionato Costruttori, tra quelle proposte nella lista.

REGOLAMENTO SCOMMESSE RUGBY • REGOLE GENERALI

Tutte le scommesse sugli incontri di rugby si riferiscono agli 80 minuti regolamentari. Ogni incontro è diviso in 2 periodi di 40 minuti ciascuno. La prima squadra che compone la descrizione dell'avvenimento è individuata come squadra ospitante (squadra di casa), mentre la seconda è individuata come squadra ospitata (squadra ospite).

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

1 X 2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra ospite (esito 2).

1X2 HANDICAP: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro, tenendo conto che al punteggio della squadra di casa dovrà essere sottratto il valore di handicap specificato.

MARGINE DI VITTORIA CON 17 EVENTI: Si deve pronosticare il margine di punti con cui si aggiudicherà l'incontro la squadra di casa (A) o la squadra ospite (B) più una quota offerta per il pareggio (0, 1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36+).

UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (OVER) alla soglia specificata.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto di una manifestazione (es. Vincente SEI NAZIONI).

REGOLAMENTO SCOMMESSE HOCKEY SU GHIACCIO • REGOLE GENERALI

Un incontro di hockey su ghiaccio dura 60 minuti (tre tempi da 20 minuti). Se al termine di una partita il risultato è di parità, viene giocato un tempo supplementare, che termina immediatamente con il gol di una delle due squadre. Alla fine del tempo supplementare, in caso di ulteriore parità, si procede con i rigori (shoot out) oppure, in alcune manifestazioni, i tempi supplementari possono proseguire ad oltranza.

Di norma vengono assegnati 3 punti alla squadra vincitrice nel tempo regolamentare, 2 alla squadra vincitrice dopo il tempo supplementare o i rigori, 1 alla squadra sconfitta ai supplementari o ai rigori e nessun punto per chi perde nel tempo regolamentare.

La prima squadra che compone la descrizione dell'avvenimento è individuata come squadra ospitante (squadra di casa), mentre la seconda è individuata come squadra ospitata (squadra ospite).

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

Per tutte le scommesse sull'incontro si devono considerare sempre eventuali tempi supplementari e shoot out, salvo dove diversamente specificato.

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro.

TESTA A TESTA CON HANDICAP: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più punti nell'incontro dopo aver sottratto al punteggio ottenuto dalla squadra di casa il valore di Handicap specificato.

ESITO FINALE 1X2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra ospite (esito 2) nei tempi regolamentari.

ESITO FINALE 1X2 HANDICAP: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, tenendo conto che al punteggio della squadra di casa dovrà essere sottratto il valore di handicap specificato.

UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (OVER) alla soglia specificata.

PARI/DISPARI: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà pari o dispari.

SOMMA GOAL: Si deve pronosticare il numero dei goal realizzati nell'incontro tra gli esiti proposti (0; 1; 2; 3; 4; >4).

CASA / OSPITE

Le scommesse relative alla squadra di casa o ospite hanno lo stesso regolamento delle scommesse sull'intero incontro (tranne dove diversamente specificato), ma si riferiscono alla prestazione della sola squadra oggetto della scommessa.

PARI/DISPARI SQUADRA CASA: Si deve pronosticare se il numero dei goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o dispari.

PARI/DISPARI SQUADRA OSPITE: Si deve pronosticare se il numero dei goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o dispari.

DOPPIA CHANCE IN: Si deve pronosticare la combinazione della Doppia Chance di una vittoria per la squadra di casa o un pareggio. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

DOPPIA CHANCE IN/OUT: Si deve pronosticare la combinazione della Doppia Chance di una vittoria per la squadra di casa o per quella ospite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari. **DOPPIA CHANCE OUT:** Si deve pronosticare la combinazione della Doppia Chance di una vittoria per la squadra ospite o un pareggio. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari.

ALTRI

- [Baseball](#)
- [Beach Volley](#)
- [Calcio a 5](#)
- [Ciclismo](#)
- [Cricket](#)
- [Manifestazioni Spettacolo](#)
- [Pallamano](#)
- [Pallanuoto](#)

- Pugilato
- Sci
- Tennis Tavolo
- Football Americano
- Freccette

REGOLAMENTO SCOMMESSE BASEBALL REGOLE GENERALI

Le scommesse sugli incontri di baseball il risultato valido è quello ottenuto al termine dell'incontro compresi eventuali extra-inning.
Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

1X2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra ospite (esito 2).

TESTA/TESTA: Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro.

TESTA/TESTA CON HANDICAP: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più punti nell'incontro, dopo aver sottratto al punteggio ottenuto dalla squadra di casa il valore di Handicap specificato. I valori dell'handicap deve essere necessariamente composto con cifra decimale (es. 5,5).

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudica la manifestazione (es. Vincente MLB).

REGOLAMENTO SCOMMESSE BEACH VOLLEY REGOLE GENERALI

Gli incontri di Beach Volley si articolano in set e la vittoria si assegna al meglio dei tre set. Per vincere un set sono necessari 21 punti, con un vantaggio minimo di due punti. In caso di parità al termine del secondo set, il terzo e ultimo set si assegna alla squadra che ottiene per prima 15 punti con un vantaggio minimo di due punti.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro (esiti: 1 per la squadra di casa, 2 per la squadra ospite).

SET BETTING: Si deve pronosticare l'esatto punteggio (espresso in set) con il quale terminerà l'incontro.

SET (DA 1 A 3)

TESTA A TESTA SET: Occorre pronosticare la squadra che si aggiudicherà il set specificato nella descrizione.

U/O PUNTI X,5 SET: Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati dalle due squadre nel set descritto sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (esito OVER) alla soglia specificata (es. Se il terzo set termina con il punteggio di 21-25, la scommessa "Under/Over 42,5 Set 3" avrà esito Over).

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudica la manifestazione.

REGOLAMENTO SCOMMESSE CALCIO A 5 REGOLE GENERALI

Gli incontri di calcio a 5 si disputano tra due squadre e hanno una durata di 40 minuti suddivisi in due periodi, detti "tempi" da 20 minuti.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

Tutte le scommesse sugli incontri di calcio a cinque si riferiscono ai minuti regolamentari comprensivi di eventuali minuti di recupero; non sono invece da considerare eventuali tempi supplementari o turni di calci di rigore, tranne dove diversamente specificato.

1X2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra ospite (esito 2).

UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (OVER) alla soglia specificata.

PARI/DISPARI: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà pari o dispari.

TEMPLI SUPPLEMENTARI

Le scommesse relative ai tempi supplementari hanno lo stesso regolamento delle scommesse sull'intero incontro (tranne dove diversamente specificato), ma si riferiscono ai soli tempi supplementari, comprensivi di eventuali minuti di recupero.

SEGNA GOAL X EXTRA TIME: Si deve pronosticare la squadra che realizzerà il goal Xesimo dei tempi supplementari.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto di una manifestazione (es. Vincente Campionato Italiano Serie A).

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale, tra le due squadre proposte, otterrà una posizione migliore, oppure passerà il turno, in una determinata competizione. Nel caso in cui la scommessa si riferisca a Campionati si tiene conto della classifica al termine della stagione regolare, sono quindi esclusi i playoff e play-out. Sono possibili due soli esiti: 1 o 2.

REGOLAMENTO SCOMMESSE CICLISMO REGOLE GENERALI

Le gare di ciclismo su strada si dividono, per il tipo di specialità, in corse in linea e corse a cronometro, oppure, per la durata della prova, in corse di un solo giorno e corse a tappe. Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

GARA

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale ciclista otterrà il miglior piazzamento.

PODIO – PIAZZATO SI/NO: Si deve pronosticare se un ciclista si classificherà nelle prime tre posizioni.

MIGLIORE DELLA LISTA: Si deve pronosticare il ciclista o la squadra tra quelli proposti otterrà il miglior piazzamento finale.

TAPPE

VINCENTE TAPPA: Si deve pronosticare il ciclista o la squadra che si aggiudicherà la tappa (es. Vincente 1° tappa Giro d'Italia).

TAPPE VINTE DA UN CORRIDORE: Consiste nel pronosticare, in una determinata corsa a tappe (es. Giro di Italia), l'esatto numero di tappe che verranno vinte da un ciclista, scegliendo tra una delle seguenti opzioni: 1 Tappa; 2 Tappe; 3 Tappe; 4 Tappe; 5 Tappe o Più Tappe.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad una singola gara ma ad una manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare il ciclista o la squadra che si aggiudicherà la manifestazione (es. Vincente Giro d'Italia). Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

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

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

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

REGOLAMENTO SCOMMESSE CRICKET REGOLE GENERALI

In una partita di cricket si affrontano due squadre di 11 giocatori. Un campo da cricket può essere di diverse dimensioni, al centro c'è una striscia lunga 22 iarde (20,17 metri), il "pitch", il punto in cui avvengono la maggior parte delle azioni. Alle due estremità della corsia sono posti tre paletti che formano una piccola porta (wickets).

Si giocano due "tempi di gioco (innings), in cui le due squadre si avvicendano in battuta e nel lancio.

Il gioco è suddiviso in over (di solito 50 per parte, ma ci sono anche partite con 45 o 20 overs). Ogni over è una frazione di gioco caratterizzata da una sequenza di lanci validi eseguiti da un unico lanciatore verso il battitore situato sul lato opposto del pitch.

Lo scopo del gioco consiste nel fare in modo che una squadra in battuta segni il maggior numero di run (corse-punti) e non si faccia eliminare i battitori. L'obiettivo della squadra che

lancia è quella di limitare il numero di run segnati dalla squadra in battuta ed eliminare tutti i suoi giocatori.

Vince chi realizza più punti.

Nel punteggio viene inserito il numero di runs, il nr di battitori persi e il numero di overs disputati. Per es. 345/6 (50)

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

Si rende noto che l'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse (art. 6 comma 2 del regolamento vigente).

INTERO INCONTRO

1X2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra 1 (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra 2 (esito 2).

TESTA/TESTA: Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la competizione.

REGOLAMENTO SCOMMESSE FOOTBALL AMERICANO REGOLE GENERALI

Gli incontri di Football Americano si disputano tra due squadre e hanno una durata di 60 minuti suddivisi in quattro periodi, detti "quarti" da 15'. La squadra che realizza più punti si aggiudica la partita. In caso di parità al termine del 4° periodo di gioco, sono previsti tempi supplementari (o "Overtime") ad oltranza della durata di 15 minuti effettivi.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

Per tutte le scommesse sull'incontro si devono considerare sempre eventuali tempi supplementari, salvo dove diversamente specificato.

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale squadra vincerà l'incontro.

TESTA A TESTA HANDICAP: Si deve pronosticare la squadra vincerà l'incontro, tenendo conto del fatto che alla formazione favorita è stato attribuito un handicap che, ai fini della scommessa, verrà sottratto dal risultato effettivo conseguito sul campo.

1X2 NFL: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, in base al seguente criterio: 1 - vittoria della prima squadra proposta con un margine superiore ai 5 punti; X - pareggio delle due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 5; 2 - vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore ai 5 punti.

ANTESPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intero torneo o all'intera stagione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la manifestazione (es. Vincente NFL).

REGOLAMENTO SCOMMESSE FRECCETTE REGOLE GENERALI

Lo scopo del gioco delle Freccette è totalizzare il numero esatto di punti che sottratti dal punteggio iniziale, in genere 501, fa arrivare a zero. In ogni turno il giocatore lancia tre freccette. Se nell'ultimo tiro un giocatore realizza un numero di punti maggiore di quelli necessari per chiudere a zero la partita, oppure se li realizza senza chiudere con un "doppio" (ove previsto), si applica la regola del "sovrapunteggio", e il tiro viene considerato pari a zero. Ogni incontro prevede un certo numero di leg, per la vittoria possono servire, ad esempio, 5 legs vinti (su 9). In alcuni tornei è previsto il pareggio, come la Premier League Darts, dove ogni incontro si gioca al meglio di 12 legs.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale. Si rende noto che l'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse (art. 6 comma 2 del regolamento vigente).

INTERO INCONTRO

1X2: Si deve pronosticare l'andamento dell'incontro. Esito 1, il giocatore indicato sulla sinistra si aggiudica più di 6 legs; Esito X, la gara finisce in parità, 6 legs per entrambi i giocatori; Esito 2, il giocatore sulla destra si aggiudica più di 6 legs.

TESTA/TESTA: Si deve pronosticare quale tra i due atleti indicati nella descrizione dell'avvenimento vincerà l'incontro.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà la competizione.

REGOLAMENTO SCOMMESSE MANIFESTAZIONI DI SPETTACOLO

VINCENTE: Si deve pronosticare chi si classificherà al primo posto di una manifestazione (es. Vincente X Factor).

VINCENTE SI/NO: Si deve pronosticare se un concorrente si classificherà al primo posto di una manifestazione oppure no.

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale, tra i due proposti, otterrà una posizione migliore, oppure passerà il turno, in una determinata competizione.

FINALISTA SI/NO: Si deve pronosticare se un concorrente sarà il finalista di una manifestazione oppure no.

PUNTATA FINALE SI/NO: Si deve pronosticare se un concorrente prenderà parte alla puntata finale oppure no.

NOMINATION SI/NO: Si deve pronosticare se un concorrente andrà in nomination oppure no.

REGOLAMENTO SCOMMESSE PALLAMANO REGOLE GENERALI

Gli incontri di pallamano si disputano in due tempi di 30 minuti ciascuno.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INCONTRO INTERO

Per tutte le scommesse sull'incontro si devono considerare sempre tempi regolamentari, salvo dove diversamente specificato.

1X2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra ospite (esito 2).

UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (OVER) alla soglia specificata.

ANTEPOST: Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudica la manifestazione.

REGOLAMENTO SCOMMESSE PALLANUOTO

REGOLE GENERALI

Gli incontri di pallanuoto si disputano tra due squadre che schierano in acqua 7 giocatori ciascuna su quattro periodi, detti "quarti" della durata di 8 minuti effettivi.

La prima squadra che compone la descrizione dell'avvenimento è individuata come squadra ospitante (squadra di casa), mentre la seconda è individuata come squadra ospitata (squadra ospite).

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

Per tutte le scommesse sull'incontro si devono considerare sempre tempi regolamentari, salvo dove diversamente specificato.

1X2: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro tra la vittoria della squadra di casa (esito 1), pareggio (esito X) e vittoria della squadra ospite (esito 2).

1X2 HANDICAP: Si deve pronosticare il risultato dell'incontro, tenendo conto che al punteggio della squadra di casa dovrà essere sottratto il valore di handicap specificato.

UNDER/OVER X,5: Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati nell'incontro dalle due squadre sarà inferiore (esito UNDER) o superiore (OVER) alla soglia specificata.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudica la manifestazione(es. Vincente Mondiale).

REGOLAMENTO SCOMMESSE PUGILATO REGOLE GENERALI

Per le scommesse sugli incontri di pugilato il risultato valido è quello ottenuto al termine dell'incontro.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

TESTA/TESTA: Si deve pronosticare quale pugile vincerà l'incontro. In caso di parità si procede al rimborso della scommessa.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare il pugile che si aggiudica la manifestazione (es. Vincente Mondiale).

REGOLAMENTO SCOMMESSE SCI ALPINO REGOLE GENERALI

Tutte le gare di sci alpino prevedono il passaggio cronometrato degli atleti, in successione, lungo uno stesso percorso tracciato su una pista da sci. A delimitare il campo di gara è una serie di "porte" (coppie di paletti, singoli o doppi) attraverso le quali devono transitare gli sciatori. Le varie discipline si differenziano per la distanza tra le porte, e di conseguenza per la velocità di discesa.

Il primo sciatore che compone la descrizione dell'avvenimento è individuato come Atleta 1, mentre il secondo è individuata come Atleta 2.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale.

INTERO INCONTRO

TESTA A TESTA: Si deve pronosticare quale sciatore si piazierà meglio tra i due proposti (esiti: 1 per il Atleta 1, 2 per il Atleta 2).

ANTEPOST: Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera gara o manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare la squadra che si aggiudica la manifestazione.

REGOLAMENTO SCOMMESSE TENNIS TAVOLO REGOLE GENERALI

Il tennis tavolo (conosciuto anche come ping pong) si può giocare in "singolo", due giocatori che gareggiano tra loro, oppure in "doppio", due squadre di due giocatori ciascuna. In genere, un incontro di tennis tavolo si disputa su 5 o 7 set. Ogni set si chiude a 11 punti,

quando l'avversario ne ha totalizzati meno di 10; in caso di parità sul 10 a 10, si va a oltranza finché uno dei due giocatori riesce ad andare sopra di due punti.

Per alcune delle scommesse riportate nel seguente regolamento è prevista la modalità di scommessa live, ovvero in tempo reale. Si rende noto che l'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse (art. 6 comma 2 del regolamento vigente).

INTERO INCONTRO

TESTA/TESTA: Si deve pronosticare quale squadra/giocatore vincerà l'incontro.

ANTEPOST

Le scommesse Antepost non si riferiscono ad un singolo incontro ma ad una intera manifestazione, secondo quanto specificato.

VINCENTE: Si deve pronosticare quale squadra/giocatore si aggiudicherà la competizione.