

ALLENATORE SQUADRA AMMONITO

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra "n" sarà ammonito (esito SI) o meno (esito NO). L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella giornata precedente, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore lo sostituirà (secondo in panchina). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ALLENATORE SQUADRA ENTRO LA DATA Y

Si deve pronosticare se l'allenatore x, alla data specificata nella descrizione dell'avvenimento, risulterà essere (esito SI) o meno (esito NO) in carica nel ruolo di allenatore per la squadra di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ALLENATORE SQUADRA ESPULSO

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra "n" sarà espulso (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella giornata precedente, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore lo sostituirà (secondo in panchina). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ALMENO UN ALLENATORE AMMONITO NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento inclusi eventuali tempi supplementari, sarà ammonito almeno uno dei due allenatori (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le ammonizioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Lecce - Empoli. Almeno un allenatore ammonito nell'incontro. Risultato: Un cartellino Giallo a Roberto D'Aversa (Allenatore Empoli). Esito Vincente: SI.

ALMENO UN ALLENATORE ESPULSO NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento inclusi tempi supplementari, sarà espulso almeno uno dei due allenatori (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Lecce – Empoli. Almeno un allenatore espulso nell'incontro. Risultato: Un cartellino giallo a Roberto D'Aversa (Allenatore Empoli). Esito Vincente: NO.

ALMENO UN CALCIO DI PUNIZIONE BATTUTO NEL MATCH NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento verrà battuto (esito SI) o no (esito NO) almeno un calcio di punizione in una specifica fascia minuti indicata. Ai fini dell'assegnazione delle scommesse viene considerato il minuto in cui il calcio di punizione viene effettivamente battuto. Gli esiti disponibili sono: Sì: Verrà battuto almeno un calcio di punizione in una specifica fascia minuti indicata; No = Non verrà battuto nessun calcio di punizione nella fascia minuti specifica minuti indicata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Almeno un Calcio di punizione battuto nei minuti: 10:00 e 14:59. Risultato calci di punizione battuti: 1 Juventus e 0 Inter. Esito Vincente: SI.

ALMENO UN GOAL NEL MIN. X (BINGOL)

Si deve pronosticare se nel minuto "n" sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol. Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue: minuto 1 = da 0.00 a 0.59 minuto 2 = da 1.00 a 1.59 minuto 3 = da 2.00 a 2.59 ecc. I minuti 45° e 90° sono comprensivi degli eventuali minuti di recupero rispettivamente del primo e del secondo tempo. I minuti di riferimento dei gol saranno quelli indicati nel sito ufficiale della competizione. (Per la serie A <http://www.legaseriea.it>). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ALMENO UN PALO/TRAVERSA NEL MATCH

Si deve pronosticare se nel corso della partita ci sarà un palo/ traversa (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + tempi extra. Se la palla tocca uno dei pali e poi entra in porta (caso di PALO-GOAL o TRAVERSA-GOAL), l'esito è NO. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione, e per tutte

le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ALMENO UN RIGORE NEL RECUPERO DEL TEMPO X

Si deve pronosticare se, all'interno dei minuti di recupero del tempo regolamentare X, viene assegnato un calcio di rigore (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ALMENO UN ROSSO NEL RECUPERO DEL TEMPO X

Si deve pronosticare se, all'interno dei minuti di recupero del tempo regolamentare X, viene estratto dall'arbitro almeno un cartellino (ESITO SI) o meno (ESITO NO). La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale della partita. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

AMMONITO?

Si deve pronosticare se al termine della partita (inclusi i soli tempi regolamentari), il giocatore indicato nella descrizione è stato ammonito (cartellino giallo), ESITO SI o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro; sono esclusi dalla scommessa eventuali ammonizioni al giocatore indicato, quando si trova in panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

AMMONIZIONI - 1X2 INCL TS

Si deve pronosticare al termine della partita (inclusi eventuali tempi supplementari e recuperi), quale squadra ha registrato il maggior numero di ammonizioni (cartellini gialli), nella classica forma 1X2. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le ammonizioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ARBITRO DESIGNATO

Si deve pronosticare quale arbitro tra quelli indicati dirigerà l'incontro. È presente l'esito altro. Se l'arbitro presente nella lista non fischierà il calcio di inizio della finale della manifestazione le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti. Ai fini della

refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR NEL MATCH T.R. SI/NO

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà consultato (Si) o meno (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"); ai fini della scommessa non si considera l'uso del Var tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"); la scommessa è considerata perdente nel caso di "silent check", quando l'arbitro si limita a far visionare i filmati agli assistenti addetti al VAR, fidandosi del loro responso. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero. Esempio: Mondiali (2018). Arbitro consulta monitor VAR (S/N). <https://footballtechnology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/>
Esito Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e conferma il rigore assegnato. Esito Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e annulla il goal assegnato. Esito No: goal annullato tramite silent check. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

ASSIST GIOCATORE X O SOSTITUTO

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzerà almeno un assist (Esito SI) o meno (Esito NO). Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: -il giocatore X realizza almeno un assist; -il giocatore X non realizza assist ma chi subentra al suo posto dalla panchina realizza almeno un assist; -il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina realizzano entrambi almeno un assist. Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità: -il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non realizzano assist; -il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito. Se il giocatore X entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già realizzato un assist, e il giocatore X non realizza assist e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Serie A Torino - Como. Assist C. Adams o sostituto. Risultato: Assist: 39' Zapata, 83' Belotti; C. Adams sostituito all'61' da Belotti. Esito vincente: SI.

AUTORETE SI/NO

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà segnata (esito SI), o meno (esito NO), un'autorete. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

AVVERSARIO PROSSIMO TURNO

Si deve pronosticare quale squadra, tra quelle proposte, affronterà nella fase indicata nella descrizione dell'avvenimento, la squadra oggetto di scommessa. È previsto "ALTRO che comprende le combinazioni non indicate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

AWAY NO BET

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 e X. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 1 - 1 l'esito vincente è X; se l'incontro termina 0 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

AWAY NO BET TEMPO

Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 e X. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se il tempo x termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il tempo x termina 1 - 1 l'esito vincente è X; se il tempo indicato termina 0 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

BOMBERCAST

Si deve pronosticare quale giocatore segna + il modo in cui il goal viene segnato (tiro, colpo di testa, punizione e rigore). Ai fini delle scommesse valgono i tempi regolamentari, incluso il recupero mentre sono esclusi eventuali tempi supplementari e tiri di rigore. Se il giocatore presente nella lista non prende parte all'incontro, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti. È previsto l'esito ALTRO che comprende: (altro giocatore, nessun goal e autorete). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CALCIOMERCATO

La scommessa consiste nel pronosticare se un calciatore, al momento della chiusura della sessione estiva o invernale del Calcio Mercato, giocherà per una squadra diversa rispetto

a quella con la quale ha concluso il campionato precedente. La certificazione sarà effettuata solo al termine della sessione estiva del Calcio Mercato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CALCIO DI INIZIO

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra batterà il calcio d'inizio di un determinato avvenimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CALCIO D'ANGOLO 1X2

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo durante i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CAMBIO SQUADRA ALLENATORE

Si deve pronosticare se l'allenatore indicato nella scommessa cambierà squadra entro la data X (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della determinazione dell'esito vincente, l'allenatore deve sedere su un'altra panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CAMPIONE D'INVERNO

Si deve pronosticare quale Squadra a metà campionato sarà prima in classifica. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale del campionato di Serie A. È compresa anche la voce ALTRO che comprende, le squadre non presenti nella lista. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CAMPO NEUTRO/PORTE CHIUSE

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, disputerà almeno una delle partite casalinghe in calendario a porte chiuse o in campo neutro nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare quale tra i calciatori indicati nella lista avrà segnato il maggior numero di goal al termine della manifestazione indicata. Dal calcolo dei goal sono esclusi

quelli fatti in eventuali play off e spareggi. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede la classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione, secondo le proprie regole, che possono essere diversi da torneo a torneo. Farà fede quanto riportato dal sito ufficiale della manifestazione. Qualora più calciatori totalizzino lo stesso numero di reti e l'ente organizzatore attribuisca a più calciatori la prima posizione o il titolo di capocannoniere, si procederà al calcolo quota stabilita dal decreto vigente.

CAPOCANNONIERE SENZA X

Si deve pronosticare quale calciatore (senza considerare quello presente nella descrizione) avrà segnato il maggior numero di goal al termine della manifestazione indicata. Dal calcolo dei goal sono esclusi quelli fatti in eventuali play off e spareggi. Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede la classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione, secondo le proprie regole, che possono essere diversi da torneo a torneo. Farà fede quanto riportato dal sito ufficiale della manifestazione. Qualora più calciatori totalizzino lo stesso numero di reti e l'ente organizzatore attribuirà a più calciatori la prima posizione o il titolo di capocannoniere, si procederà al calcolo quota secondo regola ADM che fa riferimento al Decreto vigente.

CHI SEGNA

Si deve pronosticare chi segna, scegliendo tra gli esiti presenti nella lista. La scommessa comprende i 90 minuti + tempi di recupero. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CHI SEGNA TEMPO X

Si deve pronosticare chi segna nel TEMPO X. Esiti possibili: SOLTANTO TEAM 1; SOLTANTO SQUADRA 2; ENTRAMBI; NESSUNO. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari più recupero. Sono esclusi i tempi supplementari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CHI SEGNERÀ NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se nell'incontro segnerà solamente la squadra di casa (SOLO CASA), solamente la squadra ospite (SOLO OSPITE), entrambe le squadre (ENTRAMBE) o nessuna delle due (NESSUN GOAL). Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CI SARÀ UN ASSIST S/NO

Si deve pronosticare se ci sarà l'assist del giocatore X (esito SI) o meno (esito NO).

L'assist è per definizione l'ultimo passaggio prima del gol, chi ha passato la palla all'autore del gol. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero (sono esclusi i tempi supplementari). In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CI SARÀ UN GOAL DA OLTRE METÀ CAMPO SI/NO

Bisogna pronosticare se nel corso della partita sarà fatto un goal calciando la palla dalla propria metà campo (compresa la riga di metà campo) (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + tempi extra. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CI SARÀ UN GOAL DIRETTAMENTE DA CALCIO D'ANGOLO SI/NO

Bisogna pronosticare se nel corso della partita viene segnato un goal direttamente da calcio d'angolo (esito si) o meno (esito no). La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. La scommessa comprende i 90 minuti + tempi extra. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

COMBINAZIONE GOAL/NOGOAL

La scommessa consiste nel pronosticare, secondo le regole della scommessa GOAL/NOGOAL, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul GOAL/NOGOAL 1° tempo e GOAL/NOGOAL 2° tempo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CONFEDERAZIONE DEL VINCENTE

Si deve pronosticare a quale confederazione appartiene la squadra che vincerà il torneo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CONVOCATO SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore indicatore sarà convocato per disputare la manifestazione di riferimento (Esito SI) o meno (Esito NO). Per “Convocato SI” si intende il giocatore che prende parte ufficiale alla Manifestazione indicata. Nel caso in cui, l'atleta è convocato e poi ha sostituito a causa di un infortunio o per malattia prima dell'inizio della manifestazione, l'esito vincente sarà “NO”. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: SERIE A M. Zaccagni Convocato SERIE A si/no. Risultato: M. Zaccagni convocato in SERIE A (Lazio). Esito Vincente: Si.

CORNER PRIMO EVENTO DOPO MINUTO XX YY

Si deve pronosticare se l'evento CORNER, si verificherà per primo nella fascia di minuti indicati (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

DOPPIA CHANCE

Si ha la possibilità di pronosticare due risultati dei tre possibili con una quota unica, al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero): **DOPPIA CHANCE IN (1X)**: si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in casa o un pareggio; **DOPPIA CHANCE OUT (X2)**: si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra fuori casa o un pareggio; **DOPPIA CHANCE IN /OUT (12)**: si pronostica che il risultato finale dell'incontro vedrà una vittoria per la squadra in casa o per quella fuori casa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DOPPIA CHANCE 2° TEMPO

Viene riproposta la struttura della doppia chance 1X2 relativa al solo secondo tempo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DOPPIA CHANCE IN INCL. TS

Si deve pronosticare se il risultato al termine dei tempi supplementari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (Segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (Segno 2). Ai fini della scommessa andranno considerati solo i goal realizzati nei soli tempi supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DOPPIA CHANCE IN/OUT INCL. TS

Si deve pronosticare se il risultato al termine dei tempi supplementari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa o di quella ospite (12) oppure il pareggio (X). Ai fini della

scommessa andranno considerati solo i goal realizzati nei soli tempi supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DOPPIA CHANCE OUT INCL. TS

Si deve pronosticare se il risultato al termine dei tempi supplementari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2). Ai fini della scommessa andranno considerati solo i goal realizzati nei soli tempi supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DOPPIA CHANCE 1° TEMPO

Viene riproposta la struttura della doppia chance 1X2 relativa al solo primo tempo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DOPPIA VAR

Si deve pronosticare se sarà consultato (Si) o meno (No) il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara sia nel primo che nel secondo tempo dell'incontro di riferimento. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); ai fini della scommessa non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"); la scommessa è considerata perdente nel caso di "silent check", quando l'arbitro si limita a far visionare i filmati agli assistenti addetti al VAR, fidandosi del loro responso. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DOPPIETTA NELL'INCONTRO SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se, nel corso di una determinata partita, almeno uno dei giocatori delle squadre partecipanti segnerà due o più goal. Ai fini della scommessa, valgono i soli tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DRAW NO BET

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 e 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se l'incontro termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DRAW NO BET TEMPO

Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 e l'esito 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per X = 2: se il Tempo 2 termina 1 - 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 - 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ENTRAMBE ALMENO 2 GOAL

Si deve pronosticare se verranno segnati almeno 2 gol da entrambe le durante la partita Esito GG; altrimenti l'esito vincente sarà esto NG. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ENTRAMBE ALMENO X CORNER IN ENTRAMBI I TEMPI

Si deve pronosticare se entrambe le squadre batteranno (SI) o meno (NO) almeno X corner ciascuna in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (almeno X corner ciascuna nel primo tempo e almeno X corner ciascuna nel secondo tempo). Il corner viene preso in considerazione soltanto quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Juventus-Torino. Entrambi almeno quattro CORNER in entrambi i tempi. 1° Tempo: Juventus 5 corner battuta; Torino 3 battiti d'angolo. 2° Tempo: Juventus 4 corner battuta; Torino 4 battiti d'angolo. Esito vincente: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNAANO ALMENO X GOAL CONSECUTIVI

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa entrambe le squadre segneranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno X goal consecutivi. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non

si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Napoli-Milan. Entrambe segnano almeno due goal consecutivi. Risultato Finale: 2-2. Goal 1: Napoli; Goal 2: Napoli; Goal 3: Milano; Goal 4: Milano. Esito Vincente: SI.

ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNAANO NEL PRIMO O NEL SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa entrambe le squadre segneranno almeno un goal nel primo o nel secondo tempo (Esito SI) o meno (Esito NO). Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Esito SI: la partita finirà GOAL 1°T (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal nel primo tempo) o GOAL 2°T (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal nel secondo tempo) o entrambe le squadre segneranno almeno un goal sia nel primo che nel secondo tempo. Esito NO: la partita finirà in tutti gli altri casi: - Nogoal 1°T (almeno una delle due squadre non segna durante il primo tempo); - Nogoal 2°T (almeno una delle due squadre non segna durante il secondo tempo); - entrambe le squadre non segneranno almeno un goal in nessun tempo. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e il decreto vigente.

Esempio: Lazio - Cagliari. ENTRAMBE SEGNAANO GOAL 1°T O GOAL 2 °T. Risultato: Primo tempo: 1-0; Secondo tempo: 1-0. Esito Vincente: NO.

ENTRAMBI ALLENATORI AMMONITI

Si deve pronosticare se entrambi gli allenatori saranno ammoniti (esito SI) o meno (esito NO) al termine dell'incontro. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le ammonizioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. Ai fini della scommessa sono inclusi anche gli eventuali tempi supplementari. Nel caso in cui non sia effettivamente presente il primo allenatore, le scommesse piazzate rimarranno valide su chiunque (vice, allenatore in seconda o dirigente) farà le sue veci nel referto ufficiale. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Atalanta – Verona. Entrambi gli Allenatori Ammoniti. Risultato: Gian Piero Gasperini riceve un'ammonizione, Paolo Zanetti non riceve alcun cartellino. Esito Vincente: NO.

ENTRAMBI ALLENATORI ESPULSI

Si deve pronosticare se entrambi gli allenatori saranno espulsi (esito SI) o meno (esito NO) al termine dell'incontro. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della scommessa sono inclusi anche gli eventuali tempi supplementari. Nel caso in cui non sia effettivamente presente il primo allenatore, le scommesse piazzate rimarranno valide su chiunque (vice, allenatore in seconda o dirigente) farà le sue veci nel referto ufficiale. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Atalanta - Verona. Entrambi gli Allenatori Espulsi. Risultato: Gian Piero Gasperini e Paolo Zanetti vengono entrambi espulsi. Esito Vicente: SI.

ESITO PRIMO TEMPO/FINALE

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita. Nove gli esiti possibili. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 AL MINUTO (10')

Si deve pronosticare il risultato relativo al periodo di 10 minuti indicato nella scommessa. Sono previsti 3 possibili esiti: [Squadra1], o Pareggio o [Squadra2]. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 CALCIO D'ANGOLO TEMPO X

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo durante il TEMPO X. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Sono esclusi i tempi supplementari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 CORNER 1°TEMPO/FINALE

Si deve pronosticare contemporaneamente, con il metodo 1X2, quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine del 1 tempo e quale delle due squadre avrà battuto più calci d'angolo al termine dell'incontro. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero. Il calcio d'angolo viene preso in

considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della refertazione. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Fiorentina - Verona. Esito 1X2 Corner 1°Tempo/Finale. Risultato: Corner 1° tempo: Fiorentina: 5 e Verona:1; Corner totali nel match: Fiorentina: 8 e Verona:3. Esito Vincente:1/1.

ESITO 1X2 FALLI COMMESSI INC. TS

Si deve pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli durante l'incontro. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

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

ESITO 1X2 FALLI GIOCATORI TITOLARI INCL. TS

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori titolari commetterà il maggior numero di falli nell'incontro. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Per “titolare” si intende un giocatore che è in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match. La validità della scommessa è subordinata alle seguenti due condizioni: entrambi i giocatori devono essere titolari ed entrambi i giocatori devono partecipare all'incontro; diversamente la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

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

Esempio: SERIE A NAPOLI - TORINO. 1X2 FALLI D. Simeone - A. Belotti. RISULTATO: D. Simeone - A. Belotti (Entrambi Titolari). D. Simeone: COMMETTE 1 FALLO; A. Belotti: COMMETTE 0 FALLI. Esito vincente: 1.

ESITO 1X2 FINALE

Si deve pronosticare il risultato finale della partita, al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) tra: Vittoria in casa (1); Pareggio (X); Vittoria fuori casa (2). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 FUORIGIOCO GIOCATORI INCL. TS

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori effettuerà il maggior numero di fuorigioco nell'incontro. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: SERIE A NAPOLI - TORINO. 1X2 FUORIGIOCO D. Simeone - A. Belotti. RISULTATO: D. Simeone: COMMETTE 0 FUORIGIOCO; A. Belotti: COMMETTE 0 FUORIGIOCO. Esito vincente: X.

ESITO 1X2 FUORIGIOCO GIOCATORI TITOLARI INCL. TS

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori effettuerà il maggior numero di fuorigioco nell'incontro. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per "titolare" si intende un giocatore che è in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match. La validità della scommessa è subordinata alle seguenti due condizioni: entrambi i giocatori devono titolari e entrambi i giocatori devono partecipare all'incontro; diversamente la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: SERIE A NAPOLI - TORINO. 1X2 FUORIGIOCO D. Simeone - A. Belotti. RISULTATO: D. Simeone - A. Belotti (Entrambi Titolari). D. Simeone: COMMETTE 0 FUORIGIOCO; A. Belotti: COMMETTE 0 FUORIGIOCO. Esito vincente: X.

ESITO 1X2 FUORIGIOCO INC. TS

Si deve pronosticare quale delle due squadre si troverà il maggior numero di volte in posizione di fuorigioco durante l'incontro. Saranno presi in considerazione anche eventuali

tempi supplementari. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESITO 1X2 HANDICAP

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la partita al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) considerato l'handicap proposto. L'esito della scommessa si ottiene sommando l'handicap al risultato finale della squadra non favorita. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 HANDICAP 1° TEMPO

Si deve pronosticare l'esito al primo tempo dell'incontro tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre. Ai fini della scommessa, valgono i primi 45 minuti incluso l'eventuale recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 KM PERCORSI

Si deve pronosticare quale squadra risulterà vincitrice della classifica "km percorsi" nella partita oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione si tiene conto fino alla terza cifra decimale. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro nel solo intervallo di minuti indicato. Sono possibili 3 esiti: con l'esito 1: si pronostica il vantaggio della squadra di casa, nel solo intervallo di minuti indicato; con l'esito X: si pronostica che il risultato, nel solo intervallo di minuti indicato, sarà un pareggio; Con l'esito 2: si pronostica il vantaggio della squadra ospite, nel solo intervallo di minuti indicato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Esito 1X2 NEI MINUTI 10:00 e 14:59. Risultato: 0-0. Esito Vincente: X.

ESITO 1X2 PALI/TRAVERSE INC TS

Si deve pronosticare la squadra che colpirà il maggior numero di pali/traverse nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e il decreto vigente.

Esempio: Atalanta - Milan. 1X2 Pali/Traversa. Risultato: 35': Palo di C. Pulisic (Milan); 45': Palo di D. Zappacosta (Atalanta). Esito Vincente: X.

ESITO 1X2 PARTITA PARATA INCL. TS

Si deve pronosticare quale delle due squadre effettuerà più parate durante l'incontro di riferimento. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESITO 1X2 POSSESSO PALLA INCL. TS

Si deve pronosticare quale delle due squadre avrà totalizzato la percentuale più alta di possedere palla durante l'incontro. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESITO 1X2 PRIMO CALCIO D'ANGOLO BATTUTO INTERVALLO DI MIN XX YY

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il primo corner nell'intervallo di tempo indicato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Sono previsti 3 esiti: Squadra 1, Pareggio o Squadra 2. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, incluso eventuale recupero. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

ESITO 1X2 PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare il risultato al termine del primo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero), nella classica forma 1 (Vittoria in casa) X (Pareggio) 2 (Vittoria in trasferta). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 PRIMO TEMPO EXTRA TIME

La scommessa è relativa ai tempi supplementari dopo che i tempi regolamentari + l'eventuale recupero sono finiti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 TIRI GIOCATORI INCL. TS

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri totali nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori titolari; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Ai fini

della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Mondiale Italia - Francia. 1X2 Tiri C. Immobile - F. Chiesa. Risultato: Tiri totali: F. Chiesa: 3; Tiri totali: C. Immobile: 4. Esito vincente: 2.

ESITO 1X2 TIRI GIOCATORI TITOLARI INCL. TS

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri totali nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per "titolare" si intende un giocatore che è in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match. Per "tiri totali" si intendono sia i goal, sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La validità della scommessa è subordinata alle seguenti due condizioni: entrambi i giocatori devono essere titolari e entrambi i giocatori devono partecipare all'incontro; diversamente la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Mondiale Italia - Francia. 1X2 Tiri C. Immobile - F. Chiesa. Risultato: C. Immobile - F. Chiesa (Entrambi Titolari). Tiri totali: F. Chiesa: 3; Tiri totali: C. Immobile: 4. Esito vincente: 1.

ESITO 1X2 TIRI IN PORTA GIOCATORI MATCH

Si deve pronosticare quale fra i due giocatori indicati effettuerà più tiri nello specchio della porta nella gara di riferimento. Saranno presi in considerazione solo i tempi regolamentari, più eventuali minuti di recupero. In caso di avvenimento posticipato, sospeso, interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESITO 1X2 TIRI IN PORTA GIOCATORI INCL. TS

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali

diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Mondiale Italia - Francia. 1X2 Tiri in porta C. Immobile - F. Chiesa. Risultato: Tiri in porta: F. Chiesa: 1; Tiri in porta: C. Immobile: 2. Esito vincente: 2.

ESITO 1X2 TIRI IN PORTA GIOCATORI TITOLARI INCL. TS

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri in porta nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per "titolare" si intende un giocatore che è in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La validità della scommessa è subordinata alle seguenti due condizioni: entrambi i giocatori devono titolari e entrambi i giocatori devono partecipare all'incontro; diversamente la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Mondiale Italia - Francia. 1X2 Tiri in porta C. Immobile - F. Chiesa. Risultato: C. Immobile - F. Chiesa (Entrambi Titolari). Tiri in porta: F. Chiesa: 1; Tiri in porta: C. Immobile: 2. Esito vincente: 1.

ESITO 1X2 TIRI IN PORTA GIOCATORI MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare quale fra i due giocatori indicati effettuerà più tiri nello specchio della porta al termine della manifestazione di riferimento. Saranno presi in considerazione anche i tiri in porta effettuati durante eventuali tempi supplementari. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESITO 1X2 HAND ANGOLI

Si deve pronosticare quale squadra avrà battuto più calci d'angolo, tenendo conto dell'handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato ottenuto sul campo al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare quale sarà l'esito del SOLO secondo tempo tenendo conto dei goal segnati solo durante lo svolgimento della seconda metà dell'incontro. Ai fini della

refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 TEMPI SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare quale sarà l'esito dei soli tempi supplementari, tenendo conto delle sole reti segnate durante lo svolgimento degli eventuali tempi supplementari dalle due squadre. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 TIRI IN PORTA INCL TS

Si deve pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri in porta durante l'incontro. Per "tiri in porta" si intendono tutti i tiri indirizzati all'interno dello "specchio della porta" stesso. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dai canali utilizzati ai fini della refertazione. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESITO 1X2 TIRI TOTALI

Si deve pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali nell'incontro. 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. Saranno presi in considerazione i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESITO 1X2 TIRI TOTALI INCL. TS

Si deve pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali nell'incontro. 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. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della

refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESONERATO/DIMENSIONARIO SI/NO

Si deve pronosticare se, entro la data indicata, l'allenatore oggetto di scommessa sarà esonerato dall'incarico, rassegnerà le dimissioni dal club o avrà comunque interrotto il suo rapporto da allenatore con il club. (Esito SI) o meno (Esito NO). Esito "Si": esonero/dimensioni/interruzione del lavoro del tecnico entro la data X. Se il soggetto indicato fosse richiamato dalla stessa squadra, entro la data specificata, l'esito vincente rimarrà Si; Esito "No": nessun esonero né dimissioni né interruzione del lavoro del tecnico entro la data X. Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società, poiché non comporteranno un'interruzione nel lavoro del tecnico. Ai fini della refertazione, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dal club il regolamento e la normativa vigente in materia. Si specifica che la data di riferimento per la refertazione della scommessa è quella del giorno in cui ha effetto l'esonero.

Esempio: M. Allegri esonero/dimensioni/interruzione dall'incarico entro il 26/05/2019.

Risultato: Comunicato ufficiale della Juventus del 17/05/2019: M. Allegri esonerato della Juventus dalla prossima stagione 2020/2021. Esito vincente: NO (Allegri resta panchina).

ESORDIO SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore X esordirà o meno in Serie A (o altre manifestazioni) con la squadra indicata nella descrizione della scommessa, entro una data stabilita. Per esordio si intende la registrazione della prima presenza in campo, e dunque l'ingresso sul terreno di gioco come titolare o come subentro ad un compagno sostituito nel corso della partita, prima che questa abbia fine. Ai fini della refertazione, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dal club il regolamento e la normativa vigente in materia.

ESPULSIONE SI/NO

Si deve pronosticare se nel corso della partita verrà comminata almeno un'espulsione (cartellino rosso) nei tempi regolamentari. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESPULSIONE SI/NO TEMPO X

Si deve pronosticare se nel TEMPO X ci sarà un'espulsione nella partita di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio finale del tempo X. Ai fini della scommessa valgono

solo i tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESPULSIONE SQUADRA CASA

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra in casa sarà espulso durante i tempi regolamentari. La scommessa è riferita ai giocatori in campo ed in panchina, vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESPULSIONE SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra ospite sarà espulso durante i tempi regolamentari. La scommessa è riferita ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESPULSIONE SQUADRA CASA 1T

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra in casa sarà espulso nel PRIMO TEMPO. La scommessa è riferita ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine primo tempo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESPULSIONE SQUADRA OSPITE 1T

Si deve pronosticare se almeno un giocatore della squadra OSPITE sarà espulso nel PRIMO TEMPO. La scommessa è riferita ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni durante il tempo di gioco. Non

saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine primo tempo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESPULSIONE SQUADRA NEL TEMPO Y

Si deve pronosticare se nel tempo X, per la sola squadra Y, ci sarà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un'espulsione. La scommessa è riferita ai giocatori in campo. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine tempo X. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Inter-Atalanta. Espulsione Atalanta nel TEMPO 1. Risultato: 1° tempo: nessuna espulsione SQUADRA 1. Esito Vincente: NO.

FALLI COMMESSI

Si deve pronosticare quale giocatore/squadra commetterà il maggior numero di falli nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

FASE ELIMINAZIONE

Si deve pronosticare a quale fase di una competizione verrà eliminata la squadra X. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FASE ELIMINAZIONE DELLA SQUADRA NELLA MANIFESTAZIONE (7 ESITI)

Si deve pronosticare in quale fase della manifestazione la squadra indicata verrà eliminata. Sono possibili sette esiti. 1) FASE A GIRONI: la squadra X verrà eliminata nella fase a gironi. 2) SEDICESIMI DI FINALE: la squadra X verrà eliminata ai sedicesimi di finale. 3) OTTAVI DI FINALE: la squadra X verrà eliminata negli ottavi di finale. 4) QUARTI DI FINALE: la squadra X verrà eliminata nei quarti di finale. 5) SEMIFINALE: la squadra X verrà eliminata nelle semifinali. 6) SECONDA CLASSIFICATA: la squadra X verrà eliminata in finale e sarà la seconda classificata della manifestazione. 7) VINCENTE MANIFESTAZIONE: la squadra X non verrà eliminata in nessuna fase e sarà la vincitrice della manifestazione. Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di

riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Mondiali. Piazzamento Finale squadra X: PANAMA nel Torneo. Risultato: PANAMA, eliminata ai sedicesimi di Finale. Esito Vincente. Sedicesimi di Finale.

FINALISTA SI/NO

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, arriverà in finale (Esito SI), o meno (Esito NO) nella competizione di riferimento. Le scommesse rimangono valide se dopo l'inizio della manifestazione di riferimento si verifica il ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa; se il ritiro o la squalifica avviene prima dell'inizio della manifestazione la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Finalista (R. Madrid) Champions League. Esiti: 1. Milan; 2. Napoli; 3. Benfica; 4. Inter. Risultato: l'Inter in finale. Esito Vincente: Inter.

GIOCA ALMENO X MINUTI

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di minuti giocati dal giocatore indicati saranno uguali o maggiori al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE ALLA SQUADRA

Si deve pronosticare se un dato giocatore alla data X sarà o no un giocatore di quella squadra. La data di riferimento della scommessa è quella di chiusura ufficiale della sessione di calciomercato indicata nella descrizione (estiva o invernale). Se la data di chiusura ufficiale della sessione calciomercato (estiva o invernale) subisce una variazione verrà aggiornata anche la data della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE ALMENO X FUORIGIOCO

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di fuorigioco del giocatore indicati saranno uguali o maggiori al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In

caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE ASSIST SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), un assist nell'incontro. Sono esclusi eventuali tempi supplementari. Definizione di assist: si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE CAMBIA SQUADRA

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa, al momento della chiusura della sessione di Calciomercato di riferimento (estiva o invernale) indosserà una maglia diversa (esito SI), o meno (esito NO), rispetto al periodo precedente l'apertura della sessione stessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Serie A C. IMMOBILE CAMBIO SQUADRA SI/NO. Risultato: C. Immobile non cambia squadra. Esito Vicente: NO.

GIOCATORE COLPISCE ALMENO X PALI/TRVERSE INC. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di legni colpiti dal giocatore indicato sarà uguale o maggiore al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Con il termine "legni" si intendono compresi sia i pali che le traverse. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini

della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE COMMITTE ALMENO X FALLI INC. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di falli commessi dal giocatore indicato sarà uguale o maggiore al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

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

GIOCATORE COMMITTE IL FALLO X

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, commetterà il fallo x (esito SI) o meno (esito NO) nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari. L'esito NO comprende: 1) il giocatore oggetto di scommessa non commette il fallo indicato; 2) il fallo oggetto di scommessa non verrà commesso nell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati dalla manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Serie A VERONA-FIORENTINA. O. Christensen COMMITTE IL FALLO N.2.
Risultato: Verona - Napoli.

FALLO COMMESSO: 1°: 2'.35" commesso da N. Milenkovic (Fiorentina); 2°: 6'.40" commesso da M. Bala Nzola (Fiorentina); 3°: 11'.29" commesso da O. Christensen (Fiorentina); 4°: 15'.52" commesso da A. Barak (Fiorentina). Esito Vincente: NO.

GIOCATORE CON PIÙ TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare quale tra i giocatori indicati effettuerà complessivamente nella manifestazione il maggior numero di tiri nello specchio della porta. È previsto l'esito ALTRO, che comprende i giocatori non presenti nella lista. In caso di eventuale parità si fa

riferimento a quanto previsto dal Decreto vigente. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore certificato AAMS Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE DEL GRUPPO X MIGLIORE IN CAMPO (MVP)

Si deve pronosticare se il giocatore proclamato "Migliore in Campo" (Man of the Match) dell'incontro di riferimento apparterrà al gruppo di giocatori X proposto (Esito SI) o no (Esito NO). In caso di mancata partecipazione dei giocatori indicati nel gruppo di riferimento, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato ad un incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede il riconoscimento ufficiale di "Migliore in Campo" (Man of the Match) assegnato dall'organizzatore della competizione. Per tutte le altre situazioni faranno fede la normativa vigente, il regolamento della manifestazione e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore dell'evento.

Esempio: UEFA. Psg- Aston Villa. Migliore in campo giocatore del gruppo X: (Kvaratskhelia/Vitinha/Doue/Hakimi). Risultato MVP: Vitinha Esito vincente: SI.

GIOCATORE EFFETTUA ALMENO X PASSAGGI RIUSCITI INC. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di passaggi riusciti realizzati dal giocatore indicato sarà uguale o maggiore al valore X (esito SI) o meno (esito NO). Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando sarà effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE EFFETTUA ALMENO X TIRI TOTALI INCL. TS

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dal giocatore indicato sarà uguale o maggiore al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). 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. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE EFFETTUA ALMENO X TIRI IN PORTA INC. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuate dal giocatore indicatore sarà uguale o maggiore al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per "tiri in porta" si intendono tutti i tiri indirizzati all'interno dello "specchio della porta" stesso. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dai canali utilizzati ai fini della refertazione. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporaneamente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE EFFETTUA L'ASSIST Y

Si deve pronostica se il calciatore indicatore effettuerà l'assist Y (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nell'incontro di riferimento. Si tiene conto dei soli tempi regolamentari più eventuale recupero. Si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario verso un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. L'esito NO comprende: 1) il giocatore oggetto di scommessa non effettua l'assist indicato; 2) l'assistenza oggetto di scommessa non verrà effettuata nell'incontro. Ai fini della scommessa il giocatore oggetto della scommessa deve effettivamente scendere in campo anche per un periodo temporale limitato. In caso di avvenimento non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Serie A Milan - Inter DIAZ B. EFFETTUA L'ASSIST 2. Risultato: primo assist: L. Martinez 18 min.; secondo assist: L. Jović 24 min.; terzo assist: B. Diaz 32 min. Esito Vincente: ESITO NO.

GIOCATORE ESPULSO

Si deve pronosticare se nel corso della partita verrà comminata al giocatore oggetto di scommessa almeno un'espulsione (cartellino rosso) nei tempi regolamentari (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Se il calciatore indicato scende in campo (anche per un periodo temporale brevissimo) le scommesse vengono considerate valide;

viceversa è previsto il rimborso (quota 1,00 per singola/multipla). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE FA ASSIST E SEGNA

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato segnerà e farà anche assist (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Saranno presi in considerazione soltanto i tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE FA AUTOGOL

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà autogol (esito SI), o meno (esito NO). Valgono solo i tempi regolamentari, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE FA DOPPIETTA PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno una "doppietta" nel solo primo tempo dell'incontro di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dal tempo dell'incontro giocato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE FA DOPPIETTA SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno una "doppietta" nel solo secondo tempo dell'incontro di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha

partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dal tempo dell'incontro giocato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE PIU' AMMONOTO

Si deve pronosticare nella manifestazione di riferimento quale giocatore, tra quelli proposti in lista, riceverà più ammonizioni nell'arco di tutta la competizione. L'espulsione di un giocatore per doppia ammonizione sarà conteggiata con 2 cartellini gialli. Ai fini della refertazione, in caso di parità risulterà vincente il giocatore che avrà disputato il minor numero di minuti nella manifestazione; in caso di ulteriore parità risulterà vincente il giocatore che avrà ricevuto il maggior numero di cartelli rossi; in caso di ulteriore parità risulterà vincente il giocatore appartenente alla squadra più alta in classifica alla fine della relativa manifestazione. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE PRIMO ASSIST SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) il primo assist nell'incontro. Sono esclusi gli eventuali tempi supplementari. Si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario verso un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un goal senza dover dribblare nessun avversario (ad eccezione del portiere). Un assist effettuato da rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio. L'esito "NO" comprende anche la voce "Nessun Assist". Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entra in campo dopo la realizzazione del primo assist, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

GIOCATORE REALIZZA ALMENO X ASSIST

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di assist realizzati dal giocatore indicato sarà uguale o maggiore al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Saranno presi in considerazione soltanto i tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della

scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE SEGNA DA FUORI AREA

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol da fuori area (esito SI) o meno (esito NO) nei tempi regolamentari dell'incontro. Il gol dovrà essere siglato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa). In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE SEGNA ENTRAMBI I TEMPI

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol in entrambi i tempi di gioco. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo e realizzi almeno un gol, in uno solo dei tempi di gioco, l'esito vincente sarà NO. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE SEGNA ESATTAMENTE (n) GOL

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X segnerà esattamente Y goal (Esito SI) o meno (Esito NO). In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan -Juventus (12' Milik, 32' Leao, 43' Milik). A. Milik segna esattamente 1 goal. Esito vincente: NO. A. Milik segna esattamente 2 goal. Esito vincente: SI.

GIOCATORE SEGNA GOAL Y NEL TEMPO Z

Si deve pronosticare se nel Tempo Z il Giocatore segna il Goal Y, (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa sono validi i tempi regolamentari + eventuale recupero. Se il Giocatore non prende parte al Tempo indicato le scommesse saranno rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE SEGNA IN ROVESCIA

Si deve pronosticare se il giocatore indicatore segnerà un goal in rovesciata nei tempi regolamentari ed eventuali supplementari. Per “rovesciata” si intende il tiro al volo effettuato lanciandosi in aria con una rotazione all'indietro, colpendo poi il pallone con il collo del piede. Le scommesse verranno mandate a rimborso nel caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X la cui segnatura in rovesciata è oggetto di scommessa. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

GIOCATORE SEGNA SU RIGORE

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà almeno un rigore (esito SI), o meno (esito NO). Valgono ai fini della scommessa i soli tempi regolamentari, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE SEGNA SU TIRO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol con un tiro nei tempi regolamentari dell'incontro. La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa che non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del tiro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE SEGNA TEMPO (n)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segna almeno una rete nel tempo (n) dell'incontro di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa viene considerato solo il tempo (n) dell'incontro (45 min + recupero). Se il giocatore selezionato non prende parte al tempo indicato della partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate. Nel caso in cui l'avvenimento oggetto della scommessa non dovesse essere disputato o sospeso, si fa riferimento a quanto indicato nel regolamento vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE SUBISCE ALMENO X FALLI INCL. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di falli subiti dal giocatore indicato sarà uguale o maggiore al valore X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform). Per "Fallo Subito" si intende la situazione in cui un giocatore riceve un calcio di punizione o un rigore per la propria squadra dopo essere stato attaccato da un giocatore avversario. Non ci concretizzano falli subiti per fallo di mano, tuffo, passaggio all'indietro, ripartenza illegale, dissenso, violazione dei 6 secondi del portiere od ostruzione in cui viene concesso un calcio di punizione.

GIOCATORE X + GIOCATORE Y E LORO SOSTITUTI EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Z TIRI IN PORTA INCL. T.S.

Si deve pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e il giocatore Y e chi eventualmente subentrerà al loro posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Z tiri in porta (esito SI) o no (esito NO). Ai fini della scommessa si considera la somma complessiva dei tiri in porta effettuati dal giocatore X, dal giocatore Y e dai loro sostituti. Se il giocatore X e/o il giocatore Y non vengono sostituiti, si considerano solo i loro tiri in porta. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La scommessa è valida se almeno uno tra il giocatore X e il giocatore Y partecipa all'incontro. Se nessuno dei due giocatori partecipa all'incontro la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Lazio - Roma. Pedro e D. Malen e loro sostituti effettuano in totale almeno 3 tiri in porta incl. t.s. Pedro effettua 1 tiro in porta e non viene sostituito. D. Malen effettua 1 tiro in porta, viene sostituito da P. Dybala che effettua 1 tiro in porta. Esito vincente: SI.

GIOCATORE X + GIOCATORE Y E LORO SOSTITUTI EFFETTUANO IN TOTALE ALMENO Z TIRI TOTALI INCL. T.S.

Si deve pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e il giocatore Y e chi eventualmente subentrerà al loro posto dalla panchina effettueranno in totale almeno Z tiri totali (esito SI) o no (esito NO). Ai fini della scommessa si considera la somma complessiva dei tiri totali effettuati dal giocatore X, dal giocatore Y e dai loro sostituti. Se il giocatore X e/o il giocatore Y non vengono sostituiti, si considerano solo i

loro totali. Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La scommessa è valida se almeno uno tra il giocatore X e il giocatore Y partecipa all'incontro. Se nessuno dei due giocatori partecipa all'incontro la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori; in mancanza si farà riferimento ai dati forniti da OPTA. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Lazio - Roma. Pedro e D. Malen e loro sostituti effettuano in totale almeno 4 tiri totali incl. t.s. Pedro effettua 3 tiri totali e non viene sostituito. D. Malen effettua 0 tiri totali, viene sostituito da P. Dybala che effettua 2 tiri totali. Esito vincente: SI.

GIOCATORE X + GIOCATORE Y SEGNANO IN TOTALE ALMENO Z GOAL INCL. T. S.

Si deve pronosticare se nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X e il giocatore Y segneranno in totale almeno Z goal (esito SI) o no (esito NO). Ai fini della scommessa si considera la somma complessiva dei goal segnati dal giocatore X e dal giocatore Y. La scommessa è valida se almeno uno tra il giocatore X e il giocatore Y partecipa all'incontro. Se nessuno dei due giocatori partecipa all'incontro la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Juventus - Milan. K. Yildiz e C. Pulisic segnano in totale almeno 3 goal incl. t.s. Goal segnati da K. Yildiz nell'incontro: 2; Goal segnati da C. Pulisic nell'incontro: 0. Esito vincente: NO.

GIRONE CON PIÙ GOAL

Si deve pronosticare in quale girone della manifestazione verrà realizzato il maggior numero di goal. In caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dal Decreto vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIRONE DEL VINCENTE MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare a quale girone appartiene la squadra che vincerà il torneo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL DA FUORI AREA SI/NO (GOAL DA FUORI)

Si deve pronosticare se, nel corso della partita esclusi i tempi supplementari, ci sarà un gol da fuori area (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Si specifica che il gol dovrà essere effettuato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL DI FILA

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento verranno segnati x goal di fila da una stessa squadra (esito SI) o meno (esito NO). Per x goal di fila si intende "x goal fatti uno dopo l'altro cioè in successione numerica. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari (90min.) + il recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL MARCATORE

Si deve pronosticare chi sarà il giocatore, presente in una lista predeterminata, a segnare il prossimo goal nei tempi regolamentari. Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti: -Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista; -Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista. Se un calciatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti. -Nessun gol. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL MINUTI DI RECUPERO (GOAL DOPO 90°)

Si deve pronosticare se, ci sarà almeno un goal nei minuti di recupero del secondo tempo dell'incontro (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per minuti di recupero del secondo tempo si intende il range temporale che va dal minuto 90:01 al triplice fischio finale dell'arbitro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GOAL NEI MINUTI XY

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal entro la fascia di tempo indicata. La fascia di tempo viene descritta come XY dove X rappresenta i minuti dell'inizio della fascia di tempo e Y rappresenta i minuti della fine della stessa. Valgono anche gli autogol. Gli esiti pronosticabili SI / NO: SI se viene segnato almeno un goal nella fascia di tempo indicata. NO, se non viene segnato alcun goal nella fascia di tempo indicata. Se durante la fascia di tempo indicata non sussiste gioco a causa di un'interruzione (es. infortunio di un giocatore, temporanea interruzione dell'incontro, ecc.), ovvero non si disputerà neanche un secondo attivo di gioco, le scommesse andranno a rimborso. Se durante la fascia di tempo indicata avviene un'interruzione (es. infortunio di un giocatore, sospensione dell'incontro, ecc.) solo per un certo periodo, ovvero si disputerà almeno un secondo attivo di gioco, la scommessa è comunque valida. Se la fascia di tempo indicata non viene completata a causa di una sospensione nell'incontro, le scommesse andranno a rimborso, salvo restando i casi i cui il risultato oggetto della scommessa è già maturato sul campo per cui la scommessa è comunque valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 0 - 5

La scommessa consiste nel pronosticare il minuto in cui verrà segnato il goal X dell'incontro. La scommessa prevede 6 esiti corrispondenti a fasce di minuti e uno per l'esito Nessun goal. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 0-10

La scommessa consiste nel pronosticare se, nel corso di una determinata partita, sarà segnato almeno un goal nei primi dieci minuti di gioco. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 0-15

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al 15 esimo minuto. Un gol segnato dal minuto 15:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 0-30

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al 30 esimo minuto. Un gol segnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 0-60

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al 60 esimo minuto. Un gol segnato dal minuto 60:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 0-75

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al settantacinquesimo minuto. Un gol segnato dal minuto 75:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 16-30

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal sedicesimo minuto al trentesimo minuto. Un gol segnato dal minuto 30:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa. Ai fini della

refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 31-HT

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal 31° minuto alla fine del 1° Tempo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 46-60

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal quarantaseiesimo minuto al sessantesimo minuto. Un gol segnato dal minuto 60:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 61-75

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal sessantunesimo minuto al settantacinquesimo minuto. Un gol segnato dal minuto 75:01 in poi non verrà considerato ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL NEI MIN. 76-FT

Si deve pronosticare se verrà segnato almeno un goal da una delle due squadre nella fascia temporale che va dal settantaseiesimo minuto a fine partita. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno un goal a testa al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero): Goal (GG): Entrambe le squadre segnano almeno un goal (es. 1-1, 1-2, 1-3). No Goal (NG): Almeno una delle due squadre non segna alcun goal (0-0, 1-0, 2-0). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL/NO GOAL 1° TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare il verificarsi o meno, nel corso del primo tempo, di segnature da parte di entrambe le squadre di un determinato incontro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL/NO GOAL 2° TEMPO

La scommessa consiste nell'individuare il verificarsi o meno, nel corso del secondo tempo, di segnature da parte di entrambe le squadre di un determinato incontro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GOAL X DI FILA SQUADRA

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento verranno segnati x goal di fila dalla squadra Y (esito SI) o meno (esito NO). Per x goal di fila si intende "x goal fatti uno dopo l'altro cioè in successione numerica. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari di una partita, (90min) + recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

HOME NO BET

Si deve pronosticare l'esito finale dell'incontro. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: X e 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se l'incontro termina 1 - 0 si applica la restituzione in vincita della giocata; se l'incontro termina 1 - 1 l'esito vincente è X; se l'incontro termina 0 - 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

HOME NO BET TEMPO

Si deve pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento. Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: X e 2. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempi: se il tempo x termina 1 - 0 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il tempo indicato termina 1-1 l'esito vincente è X; se il tempo X termina 0-1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

INCONTRO AI CALCI DI RIGORE SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita e degli eventuali tempi supplementari, si disputeranno i calci di rigore. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

INCONTRO AI TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita, si disputeranno i tempi supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

LA PRIMA SQUADRA A BATTERE X

Si deve pronosticare la prima squadra che batterà X tra quelli presenti nella lista proposta. Negli esiti della scommessa è presente la voce NESSUNA SQUADRA che equivale all'esito Nessuna Squadra tra quelle presenti nella lista batte X. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE GOAL EXTRA TIME (DA 1 A 3)

Si deve pronosticare chi sarà il giocatore, all'interno di una lista predefinita, a segnare il prossimo goal negli extra time. Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti: Nessun goal: ovvero il risultato sarà di 0-0; Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista; Altro: comprende qualsiasi calciatore non presente nella lista. Se un calciatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE GOAL (n)

Si deve pronostica se il calciatore indicatore segnerà il goal n (ESITO SI) o no (ESITO NO). Si tiene conto dei soli tempi regolamentari (90° minuto + eventuale recupero). Ai fini della scommessa il giocatore oggetto della scommessa deve effettivamente scendere in campo anche per un periodo temporale limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE MIN. X-Y

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà un goal nell'intervallo di tempo X-Y (Esito SI) o no (Esito NO). In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Lazio-Juventus 1-0 (38' Frattesi). Frattesi Marcatore nei minuti 30-40 (dal minuto 30:00 al minuto 39:59). Esito Vincente: SI.

MATCH 1X2 SENZA MARCATORE (TITOLARE)

Si deve pronosticare l'esito sottraendo al risultato finale i goal del giocatore indicato (titolare), al termine dei tempi regolamentari esclusioni supplementari. Esito 1: La squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà almeno un gol in più rispetto alla squadra avversaria - sottraendo eventuali Gol del giocatore indicato. Esito X: La partita terminerà 0-0 o la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà un numero gol pari alla squadra avversaria - sottraendo eventuali Gol del giocatore indicato. Esito 2: la squadra di appartenenza del GIOCATORE indicato (TITOLARE) segnerà un numero di gol inferiore alla squadra avversaria - sottraendo eventuali Gol del giocatore indicato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni,

faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE SI/NO

Si deve pronosticare se un calciatore nel corso della partita segnerà (SI) o meno (NO) un gol. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE SI/NO PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se il giocatore segna almeno una rete nel primo tempo dell'incontro. Ai fini della scommessa viene considerato solo il PRIMO tempo dell'incontro (45 min + recupero). Se il giocatore selezionato non prende parte al primo tempo della partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE SI/NO 15 MINUTI

Si deve pronosticare se il giocatore segnerà almeno un gol da una delle due squadre nella fascia temporale che va da inizio partita al quindicesimo minuto. Se il giocatore selezionato non prende ai primi 15 minuti della partita, le scommesse piazzate su di esso saranno rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORI HAND 1X2 NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare quale, tra i due giocatori proposti, otterrà una posizione migliore nella manifestazione indicata nella scommessa considerando l'handicap. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE TITOLARI 1X2 MATCH TS INCL.

Si deve pronosticare quale giocatore titolare, tra i due indicati, realizzerà il maggior numero di goal nell'incontro di riferimento. Per "titolare" si intende un giocatore che è in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match. Sono inclusi eventuali tempi supplementari. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: SERIE A Lazio - Juve C. Immobile - L. Martinez. Risultato: C. Immobile: 2 GOAL; L. Martinez: 1 GOAL. Esito vincete: 1.

MARCATORI 1X2 MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare chi tra i due giocatori indicati realizzerà il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi). Le scommesse sono valide se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza restando nell'ambito dello stesso campionato. La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

Esempio: Serie A. R. Orsolini (Bologna) - R. Lukaku (Napoli). Risultato: R. Orsolini 15 gol mentre R. Lukaku 14 gol. Esito Vicente: 1.

MARGINE VITTORIA 4 ESITI

La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il margine in valore assoluto tra i goal segnati dalle due squadre nel corso dell'incontro, tra gli esiti 0 / 1 / 2 / >2. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARGINE VITTORIA 10 ESITI

La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo fra i 10 esiti predefiniti. Gli esiti possibili sono: Team 1 con 1 Goal di scarto, Team 2 con 1 Goal di scarto, Team 1 con 2 Goal di scarto, Team 2 con 2 Goal di scarto, Team 1 con 3 Goal di scarto, Team 2 con 3 Goal di scarto, Team 1 con > 3 Goal di scarto, Team 2 con > 3 Goal di scarto, Pareggio con Goal, Nessun Goal. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

METODO DEL GOAL (1 a 7)

Si deve pronosticare in quale modo viene segnato il goal (X) dell'incontro. Sono previsti 6 possibili esiti: Calcio di punizione, Rigore, Autogoal, Colpo di testa, Tiro e Nessun goal. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

METODO VITTORIA T.S. ESCLUSI e RIG. INCL.

Si deve pronosticare il metodo in cui si realizzerà la vittoria, scegliendo tra le possibilità indicate. SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari; SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari; SQ A AI RIGORI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori; SQ B AI RIGORI: la squadra indicata sulla destra

ottiene la vittoria ai rigori. NB: Nel caso in cui la manifestazione preveda i tempi supplementari, la scommessa andrà a rimborso. Esempio: Coppa di Francia Montpellier-PSG Risultato tempi regolamentari 2-2 Risultato ai calci di rigore 5-6 Esito Vincente: Squadra B ai Rigori.

MIGLIOR ALLENATORE CAMPIONATO

Si deve pronosticare quale allenatore tra quelli presenti nella lista verrà premiato come migliore della competizione. È previsto anche ALTRO, che comprende tutti gli allenatori non inseriti nella lista. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR ATTACCO GIOCATORE NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare tra quelli indicati nella lista chi sarà eletto miglior attaccante della manifestazione dall'ente organizzatore. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non indicati nella lista. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR ATTACCO SQUADRA NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare la squadra che avrà realizzato il maggior numero di gol al termine della manifestazione di riferimento. Sono esclusi eventuali playoff, playout, spareggi (esempio Serie A, Bundesliga, ecc); mentre nel caso di tornei ad eliminazione diretta saranno presi in considerazione eventuali tempi supplementari e non i calci di rigori (es. Coppa Italia, Mondiali ecc.). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio della competizione andranno a rimborso. In caso di ritiro o squalifica a manifestazione in corso, le scommesse rimangono valide. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Serie A MIGLIOR ATTACCO. Risultato: 1. Inter: 73 goal; 2. Atalanta: 71 goal; 3. Lazio: 58 goal; 4. Napoli: 55 goal; 5. Milan: 53 goal; 6. Fiorentina: 53 goal; 7. Bologna: 53 goal. Esito Vincente: Inter.

MIGLIOR CENTROCAMPISTA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare tra quelli indicati nella lista chi sarà eletto miglior centrocampista della manifestazione dall'ente organizzatore. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non indicati nella lista. Per la determinazione dell'esito vincente si rimanda alla classificazione ufficiale diramata a fine stagione dall'ente organizzatore della manifestazione, e per ciò che non è previsto si fa riferimento al Decreto vigente.

MIGLIOR CITTA'

Si deve pronosticare la città che otterrà il maggior numero di punti al termine del campionato. In caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dal Decreto vigente del regolamento scommesse. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

MIGLIOR COPPIA MARCATORI DELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare quale coppia di marcatori, tra quelle presenti in lista, realizzerà il maggior numero di goal al termine della manifestazione di riferimento. Lo score di gol segnati in coppia con il compagno resta valido: se uno o entrambi i giocatori cambia la squadra di appartenenza restando nell'ambito dello stesso campionato; se uno o entrambi i giocatori si trasferiscono ad una squadra di un diverso campionato. In caso di parità tra due o più coppie, risulterà vincente la coppia che include il singolo giocatore che avrà realizzato il maggior numero di goal al termine della manifestazione di riferimento. In caso di ulteriore parità, risulterà vincente la coppia che avrà totalizzato il minor numero di minuti giocati al termine della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

MIGLIORE DEL GRUPPO

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Champions League. Vincente Gr. C. Risultato: 1. Real Madrid 2. Napoli 3. Braga 4. Benfica. Esito Vincente: Real Madrid.

MIGLIORE DELLA LISTA CAPOCANNONIERE

Si deve quale giocatore tra quelli presenti in lista realizzerà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi). In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati; in caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente. La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la

normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Mondiali 2022 MIGLIORE DELLA LISTA CAPOCANNONIERE. Risultato Classifica Capocannoniere: 1. klian Mbappé 8; 2. Lionel Messi 7; 3. Julián Alvarez 4; 4. Marcus Rashford 3. Esito Vincente: klian Mbappé.

MIGLIOR DIFESA

Si deve pronosticare quale squadra subirà meno goal al termine della manifestazione di riferimento. Sono esclusi eventuali playoff, play-out, spareggi (esempio Serie A, Bundesliga, ecc); mentre nel caso di tornei ad eliminazione diretta saranno presi in considerazione eventuali tempi supplementari (es. Coppa Italia, Mondiali ecc.). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio della competizione andranno un rimborso. In caso di ritiro o squalifica a manifestazione in corso, le scommesse rimangono valide. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Serie A MIGLIOR DIFESA. Risultato: Napoli: 27 gol subiti; Juventus: 33 gol subiti; Atalanta: 34 gol subiti; Roma: 35 gol subiti; Inter: 35 gol subiti; Fiorentina: 39 gol subiti; .. Esito Vincente: Napoli.

MIGLIOR DIFENSORE MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare tra quelli indicati nella lista chi sarà eletto miglior difensore della manifestazione dall'ente organizzatore. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non indicati nella lista. Per la determinazione dell'esito vincente si rimanda alla classificazione ufficiale diramata a fine stagione dall'ente organizzatore della manifestazione, e per ciò che non è previsto si fa riferimento al Decreto vigente.

MIGLIOR GIOCATORE COMPETIZIONE

Si deve pronosticare quale giocatore tra quelli presenti nella lista verrà premiato come miglior giocatore della competizione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR MARCATORE SQUADRA

Si deve pronosticare quale giocatore segna più gol nella squadra X. In caso di pari merito si fa riferimento alla classificazione generale diramata dalle organizzazioni a cui la manifestazione fa riferimento. In caso di ulteriore ex aequo sarà vincente la scommessa relativa al giocatore con il minor numero di minuti giocati nella manifestazione di riferimento, da ultimo in caso di ulteriore ex aequo si farà riferimento al decreto vigente. Ai

fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR GIOCATORE IN CAMPO (MAN OF THE MATCH)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa verrà proclamato il migliore giocatore (esito SI), o meno (esito NO) dell'incontro di riferimento (Man Of The Match). In caso di mancata partecipazione del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato ad un incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Champions League Liverpool - Bologna Miglior giocatore in campo: L. Diaz
Risultato: Migliore in campo: M. Salah. Esito vincente: NO.

MIGLIORE INCREMENTO PUNTI STAGIONE PRECEDENTE

Si deve pronosticare la squadra che avrà ottenuto il maggior incremento di punti facendo la differenza tra i punti ottenuti nel campionato di riferimento e quelli ottenuti nel campionato dell'anno precedente. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di arrivo in parità di 2 o più squadre, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata. In caso di ulteriore parità sarà preso in considerazione quanto stabilito dal decreto vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Miglior Incremento Punti Stagione precedente. Risultato: Milan: Stagione 15/16 (75 punti); Stagione 14/15: (52 punti). Esito Vincente: MILAN.

MIGLIOR NAZIONE

Si deve pronosticare al termine della manifestazione, quale sarà la miglior squadra della lista. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale. Nei casi di parità, si fa riferimento ai Coefficienti per Club Uefa (relativo agli ultimi 5 anni) diramato dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione diramato il 13/03/2020. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR REGIONE

Si deve pronosticare, chi totalizzerà, nella stagione di riferimento, la maggiore somma punti tra i gruppi di squadre italiane appartenenti alla stessa regione geografica e militanti anche in categorie diverse. Per somma punti si intende la somma dei punti di ciascuna squadra appartenente al medesimo gruppo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MINUTO DEL GOAL X

Si deve pronosticare il minuto del goal X. Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari (90 min. suddivisa in due tempi di gioco di 45 minuti ciascuno) e sono inclusi eventuali minuti di recupero. Il recupero dei minuti di gioco avviene al termine di ogni frazione di gioco. Il recupero è indicato come "tempo di recupero". Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue: minuto 1 = da 0.00 a 0.59 minuto 2 = da 1.00 a 1.59 minuto 3 = da 2.00 a 2.59 etc. etc. Nella lista sono presenti 93 esiti: tutti i minuti (1° min. fino al 90° min.), i min. di recupero del primo tempo, i min. di recupero del secondo tempo e nessun goal. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MINUTO DELL'ULTIMO GOAL

Si deve pronosticare la fascia di minuti in cui verrà realizzata l'ultima marcatura. Gli esiti possibili sono: 1) 0 - 15; 2) 16 - 30; 3) 31 – fine primo tempo; 4) 46 - 60; 5) 61 – 75; 6) 76 – fine partita; 7) Nessun goal. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MINUTO DEL PRIMO GOAL

Si deve pronosticare in quale intervallo sarà segnato il PRIMO GOAL del match. Hai finito della scommessa si tiene conto dei soli tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MINUTI DI RECUPERO 2T

Si deve pronosticare quanti saranno i minuti di recupero nel secondo tempo. La scommessa fa riferimento ai minuti esposti sul tabellone del quarto uomo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MINUTI DI RECUPERO 1T

Si deve pronosticare quanti saranno i minuti di recupero nel primo tempo. La scommessa fa riferimento ai minuti esposti sul tabellone del quarto uomo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MODALITÀ DEL PASSAGGIO TURNO

Si deve pronosticare sia il vincente del passaggio turno sia la fase in cui l'incontro stesso viene determinato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Quarti di finale di Coppa del Mondo - Italia v Germania. Il cliente scommette su 'Metodo della qualificazione - Italia nei tempi supplementari. Se l'Italia vince l'incontro ai

tempi supplementari, la scommessa è vincente. Se l'Italia vince l'incontro in qualsiasi altra fase dell'incontro o la Spagna vince l'incontro, la scommessa è perdente.

MODALITÀ DEL PROSSIMO GOAL

Questo mercato consiste nel pronosticare in quale modo viene segnato il [n]° goal dell'incontro. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente. Sono previsti 6 possibili esiti: 1) Calcio di punizione - Il goal deve essere segnato direttamente su calcio di punizione. I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Include anche i goal segnati direttamente da calcio d'angolo. 2) Rigore - Il goal deve essere segnato con calcio di rigore e il goal deve essere assegnato al giocatore che ha calciato il rigore. 3) Autogoal - Il goal deve essere assegnato come autogoal. 4) Colpo di testa - L'ultimo tocco del giocatore che ha segnato deve essere con la testa. 5) Tiro - Tutte le altre tipologie di meta non incluse nelle descrizioni precedenti. 6) Nessun gol.

MODALITÀ DELLA VITTORIA (6 ESITI)

La scommessa consiste nel pronosticare quale esito si è verificato tra i sei possibili, al termine di un determinato avvenimento. Gli esiti sono: - Vittoria squadra A ai tempi regolamentari; - Vittoria squadra A ai tempi supplementari; - Vittoria squadra A ai rigori; - Vittoria squadra B ai tempi regolamentari; - Vittoria squadra B ai tempi supplementari; - Vittoria squadra B ai rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Mondo - Italia - Portogallo. Italia Vince nei tempi supplementari. Risultato Incontro: 0-0. Risultato dopo i Tempi supplementari: 1-0. Esito Vincente: Vittoria squadra A ai tempi supplementari.

MULTIGOL PARTITA

Si deve pronosticare se ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori (XY) nella scommessa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

MULTIGOL CASA

Si deve pronosticare se il un numero di goal fatti dalla squadra di CASA sarà compreso o uguale ai valori (XY) nella scommessa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente.

MULTIGOL OSPITE



Si deve pronosticare se il un numero di goal fatti dalla squadra di OSPITE sarà compreso o uguale ai valori (XY) nella scommessa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ei dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente.

MULTIGOL PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se il un numero di goal fatti nel primo tempo più eventuale recupero, sarà compreso o uguale ai valori (XY) nella scommessa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ei dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

MULTIGOL SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare se il un numero di goal fatti nel secondo tempo più eventuale recupero sarà compreso o uguale ai valori (XY) nella scommessa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ei dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente.

MULTIGOL TEAM1

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nella partita dalla Squadra 1 al termine nei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

MULTIGOL TEAM2

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nella partita dal Team 2 al termine nei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

MULTIGOL 1°TEMPO

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il numero di goal totali che verranno segnati nel primo tempo della partita (45 minuti incluso eventuale recupero). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

NUMERO DI GOAL DEL CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare il numero di goal segnati dal capocannoniere durante il campionato X. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

NAZIONE DELLA SQUADRA VINCENTE MANIFESTAZIONE (N VITTORIE SQ X CONTRO SQ Y, Z, J ...)

Si deve pronosticare il numero di vittorie che la squadra X otterrà contro le squadre presenti nella descrizione della scommessa, nella fase della manifestazione, indicata sempre nella descrizione. Si deve pronosticare di quale nazione è la squadra che vince la manifestazione. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

NUMERO AMMONIZIONI RICEVUTE NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare il numero totale di ammonizioni (cartellini gialli) ricevuti da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Gli esiti disponibili per questa scommessa sono: 0: zero ammonizioni ricevute nella fascia minuti indicata; 1: esattamente un ammonizioni ricevute nella fascia minuti indicata; 2+: due o più ammonizioni ricevute nella fascia minuti indicata. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Totale ammonizioni: 10:00 e 20:59. Risultato: Juventus 1 e Inter 2. Esito Vincente 2+.

NUMERO NEOPROMOSSE CHE RETROCEDONO

Si deve pronosticare, il numero di squadre neopromosse dalla categoria inferiore che retrocederanno al termine della stagione di riferimento. Per neopromosse si intendono le squadre promosse dalla categoria inferiore alla fine della stagione precedente a quella di riferimento. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

NUMERO PARTITE AI RIGORI NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare il numero di partite che saranno decise ai Calci di rigore nella manifestazione scegliendo tra gli esiti presenti nella lista: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

NUMERO PARTITE SQUADRA AI RIGORI NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare il numero totale di partite concluse dalla squadra X ai rigori, nella manifestazione di riferimento. Sono previsti i seguenti esiti: 0, 1, 2, 3+. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della

manifestazione di riferimento. Per tutte le situazioni non previste si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Mondiali. Totale partite Messico ai Rigori. Risultato: il Messico gioca 0 incontri ai rigori. Esito Vincente: 0.

NUMERO PARTITE AI SUPPLEMENTARI NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare il numero di partite in cui si giocheranno i tempi supplementari nella manifestazione scegliendo tra gli esiti presenti nella lista: 0, 1, 2, 3, 4, 5,6,7,8,9+. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

NUMERO PARTITE SQUADRA AI SUPPLEMENTARI MANIFESTAZIONE (5 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale di partite disputate dalla squadra X ai tempi supplementari, nella manifestazione di riferimento. Sono previsti i seguenti esiti: 0, 1, 2, 3, 4+. Ai fini della scommessa sono prese in considerazione anche gli incontri ai supplementari che si concludono con ai rigori. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutte le situazioni non previste si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Mondiali. Totale partite Messico ai supplementari. Risultato: il Messico gioca 2 incontri ai supplementari. Esito Vincente: 2.

NUMERO RIMESSE DAL FONDO BATTUTE NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare il numero totale di rimesse dal fondo battute da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Ai fini della refertazione verranno conteggiate solamente le rimesse dal fondo effettivamente battute, la sola assegnazione non è valida. Gli esiti disponibili per questa scommessa sono: 0: zero rimesse dal fondo battute nella fascia minuti indicata; 1: esattamente una rimessa dal fondo battute nella fascia minuti indicata; 2+: due o più rimesse dal fondo battute nella fascia minuti indicata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Fascia Minuti X-Y: 10:00 - 15:00 (si intende dal minuto 10:00 al minuto 14:59). Risultato: rimesse dal fondo battute nella fascia 10:00 - 14:59: 0-0. Esito Vincente: 0.

NUMERO RIMESSE LATERALE EFFETTUATE NEI MINUTI X – Y

Si deve pronosticare il numero totale di rimesse laterale effettuate da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Ai fini della refertazione verranno conteggiate solamente le rimesse laterali effettivamente battute, la sola assegnazione non è valida. Gli esiti disponibili per questa scommessa sono: 0: zero rimesse laterale effettuate nella fascia minuti indicata; 1: esattamente una rimessa laterale effettuata nella fascia minuti indicata; 2+: due o più rimesse laterale effettuate nella fascia minuti indicata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di

riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Fascia Minuti X-Y: 10:00 - 15:00 (si intende dal minuto 10:00 al minuto 14:59). Risultato: rimesse laterale battute nella fascia 10:00 - 14:59: 2-1. Esito Vincente: 2+.

NUMERO TIRI TOTALI EFFETTUATI NEI MINUTI X – Y

Si deve pronosticare il numero totale di tiri effettuati da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Sono previsti tre esiti: 0: zero tiri totali effettuati nella fascia temporale indicata; 1: esattamente un goal o un tiro indirizzato nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse effettuati nella fascia temporale indicata; 2+: due o più tiri totali effettuati nella fascia temporale indicata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori della competizione. Per tutto ciò che non è espressamente menzionato, si applica il regolamento vigente.

Esempio: Serie A Inter vs Juventus. Fascia minuti X-Y: 10.00 - 15.00 (si intende dal minuto 10:00 al minuto 14:59). Risultato: tiri totali effettuati nell'intervallo 10:00 – 15:00: Inter 2 tiri totali effettuati e Juventus 2 tiri totali effettuati. Totale Tiri totali effettuati: 4. Esito Vincente: 2+.

NUMERO VITTORIE CONSECUTIVE NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare il numero massimo di vittorie consecutive ottenute dalla SQUADRA X nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari esclusi e rigori di spareggio esclusi). La scommessa resta valida indipendentemente dal numero di partita effettivamente disputati nella manifestazione di riferimento dalla squadra oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Esito ha giocato "FRANCIA 9 vittorie consecutive". La Francia viene eliminata agli ottavi di finale dopo 6 vittorie consecutive. L'esito vincente sarà "6" e tutti gli altri esiti risulteranno perdenti.

NUMERO VITTORIE NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare il numero totale di vittorie della SQUADRA X nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari esclusi e rigori di spareggio esclusi). La scommessa resta valida indipendentemente dal numero di partita effettivamente disputati nella manifestazione di riferimento dalla squadra oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Esito ha giocato "Francia 7 vittorie". La Francia viene eliminata agli ottavi di finale con un totale di 5 vittorie. L'esito vincente sarà "5" e tutti gli altri esiti risulteranno perdenti.

PARA RIGORE SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se questo verrà parato (Esito Si) o meno (Esito No) dal portiere. Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore. Sarà esito SI: se il portiere devierà la palla sul palo/traversa e non ci sarà goal (il rigore si intenderà parato). Sarà esito NO: 1) se non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento; 2) se, una volta calciata, la palla andrà direttamente fuori; 3) se verrà colpito il palo e/o la traversa e la palla andrà fuori senza nessuna deviazione del portiere; 4) se il portiere devierà la palla sul palo/traversa e questa entrerà in porta. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Esempio: Lecce – Milano. Para rigore. Risultato: Al minuto 51': Portiere para il rigore battuto da L. Colombo. Esito Vicente: SI.

PARI/DISPARI

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati in una partita (al termine dei tempi regolamentari, 90' + eventuale recupero) sarà un numero pari o dispari (il risultato di 0-0 è considerato pari). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARI/DISPARI CALCI D'ANGOLO

Bisogna pronosticare se al termine dei tempi regolamentari, il numero di calci d'angolo sarà un numero pari o dispari. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARI/DISPARI CALCI D'ANGOLO TEMPO (n)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nel solo TEMPO (n) regolamentare oggetto di scommessa dell'incontro, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato come numero PARI. Hai finito della scommessa si tiene conto dei soli tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CASA/OSPITE

Si deve pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra di casa/ospite sarà un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso l'eventuale recupero. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARI/DISPARI 1° TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel primo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) sarà un numero pari o dispari. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARI/DISPARI 2° TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel secondo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) sarà un numero pari o dispari. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo ed il risultato finale (al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Palermo - Roma. Risultato: primo tempo 0-0; Finale: 2-0. Esito vincente X/1.

PASSAGGIO TURNO

Si deve pronosticare, nell'ambito di una determinata manifestazione, quale delle due squadre passerà il turno in una manifestazione ad eliminazione diretta. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PASSAGGIO TURNO SI/NO

Si deve pronosticare, nell'ambito di una determinata manifestazione, se una squadra accederà (SI) o meno (NO) alla fase successiva. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PEGGIOR ATTACCO DEL TORNEO

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà realizzato il minor numero di gol. Sono esclusi eventuali playoff, playout, spareggi (esempio Serie A, Bundesliga, ecc); mentre nel caso di tornei ad eliminazione diretta saranno presi in considerazione eventuali tempi supplementari e non i calci di rigori (es. Coppa Italia, Mondiali ecc.). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio della competizione andranno un rimborso. In caso di ritiro o squalifica a manifestazione in corso, le scommesse rimangono valide. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Serie A PEGGIOR ATTACCO. Risultato Goal Realizzati nella Manifestazione: Monza: 21 goal; Venezia: 27 goal; Empoli: 29 goal; Lecce: 30 goal. Esito Vincente: Monza.

PEGGIOR DIFESA

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà subito il maggior numero di gol. Sono esclusi eventuali playoff, playout, spareggi (esempio Serie A, Bundesliga, ecc); mentre nel caso di tornei ad eliminazione diretta saranno presi in considerazione eventuali tempi supplementari e non i calci di rigori (es. Coppa Italia, Mondiali ecc.). La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio della competizione andranno un rimborso. In caso di ritiro o squalifica a manifestazione in corso, le scommesse rimangono valide. In caso di parità si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Serie A PEGGIOR DIFESA. Risultato Goal Subiti nella Manifestazione: Monza: 69 goal subiti; Venezia: 56 goal subiti; Empoli: 59 goal subiti; Lecce: 56 goal subiti; ... Esito Vincente: Monza.

PIAZZATO NEI PRIMI X

Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Esito Si) o meno (Esito No) a classificarsi nelle prime X posizioni al termine della manifestazione di riferimento. In caso di parità, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PODIO IN ORDINE (CAMPIONATO SERIE A)

Si deve pronosticare nel preciso ordine il I, II e III classificato nel campionato di SERIE A. È prevista, la voce Altro che comprende tutte le combinazioni non presenti nella lista. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PODIO NON IN ORDINE (CAMPIONATO SERIE A)

Si devono pronosticare le 3 squadre che si classificano nei primi 3 posti, nella classifica del campionato di serie A. È prevista, la voce Altro che comprende tutte le combinazioni non presenti nella lista. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PORTIERE ALMENO X PARATE

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di parate effettuate dal portiere indicato saranno uguali o maggiori al valore X (ESITO SI) o no (ESITO NO). Ai fini

della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

POSIZIONE IN CLASSIFICA

Si deve pronosticare in quale posizione si classificherà la squadra indicata al termine della manifestazione di riferimento. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa, si considera il risultato realizzato sul campo non saranno prese in considerazione successive decisioni disciplinari. Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

PORTIERE PARA RIGORE

Si deve pronosticare se il portiere indicato nell'avvenimento parerà (ESITO SI) o meno (ESITO NO) un rigore nel corso della partita (90' + recupero + supplementari). Ai fini della scommessa sono esclusi i calci di rigore. Se il portiere indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso. Se non si verifica il rigore nella partita, la scommessa è da considerare perdente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PORTIERE PARA PIU' RIGORI

Si deve pronosticare nella manifestazione di riferimento quale portiere, tra quelli proposti in lista, parerà più rigori. Ai fini della refertazione non contano i rigori tirati fuori o sui legni senza che il portiere tocchi la palla. In caso di parità risulterà vincente il portiere che ha subito più rigori; in caso di ulteriore parità sarà considerato vincente il portiere che ha giocato meno minuti; In caso di ulteriore parità, risulterà vincente il giocatore appartenente alla squadra più alta in classifica alla fine della relativa manifestazione. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

POSSIBILE FINALE

Si deve pronosticare quali saranno le squadre che giocheranno la finale della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in

tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Champions League. POSSIBILE FINALE Atletico. Madrid - Arsenal. Risultato: Dortmund - R. Madrid. Esito Vincente: Dortmund - R. Madrid.

PRIMA A "n" CALCIO D'ANGOLO

Si deve pronosticare quale squadra è la prima a battere "n" calci d'angolo nel corso dei tempi regolamentari di un incontro. Sono previsti 3 possibili esiti per questo mercato: 1) SQUADRA 1; 2) SQUADRA 2; 3) Nessuna delle due. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come un solo angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMA META' DELLA CLASSIFICA

Si deve pronosticare se la squadra oggetto della scommessa nella stagione di riferimento si classificherà nella prima metà della classifica (esito SI) o meno (esito NO). Per la refertazione fa fede la classifica diramata dall'organo competente. Se durante la stagione, il numero delle squadre di un campionato diventerà dispari farà fede il numero di squadre iniziali. Nel caso in cui una o più squadre vengono estromesse, durante la stagione dal campionato le scommesse accettate sulle squadre predette saranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIME DUE DEL GRUPPO

Si deve pronosticare quali squadre tra quelle indicate termineranno in 1ª e 2ª posizione (in qualsiasi ordine) in un determinato gruppo della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Se una o entrambe le squadre si pronosticano non partecipano alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Coppa del Mondo. GRUPPO D PRIME DUE. Italia e Inghilterra. Risultato: 1. Italia; 2. Inghilterra; 3. Uruguay; 4. Costa Rica. Esito vincente: Italia/Inghilterra e Inghilterra/Italia.

PRIMO AMMONITO

Si deve pronosticare quale giocatore verrà ammonito per primo nella partita indicata. Sono esclusi tempi supplementari e rigorosi. Oltre ai nomi dei calciatori, nella lista sono presenti gli esiti: ALTRO = Qualsiasi giocatore non presente nella lista NESSUN AMMONITO =

Nessun giocatore ammonito nei tempi regolamentari. L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione. In caso di ammonizione simultanea, si considera ammonito per primo il giocatore al quale verrà mostrato il primo cartellino giallo. Se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi in questo caso non è previsto il rimborso della scommessa. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. In caso di partita sospesa o interrotta si fa riferimento al Decreto vigente.

PRIMO CALCIO D'ANGOLO

Si deve pronosticare quale squadra batterà il primo calcio d'angolo durante i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO CALCIO D'ANGOLO TEMPO (n)

Si deve pronosticare quale squadra batterà il primo calcio d'angolo durante il tempo (n). Hai finito della scommessa si tiene conto dei soli tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO GIOCATORE SOSTITUITO

Si deve pronosticare quale giocatore verrà sostituito per primo nella partita indicata. Sono esclusi tempi supplementari e rigorosi. Oltre ai nomi dei calciatori, nella lista sono presenti gli esiti: ALTRO = qualsiasi giocatore non presente nella lista NESSUN SOSTITUTO = Nessun giocatore sostituito nei tempi regolamentari. Se un calciatore presente nella lista pubblicata non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti. In caso di sostituzione multipla, ai fini della determinazione dell'esito vincente, il giocatore deve essere il primo ad uscire dal terreno di gioco. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. In caso di partita sospesa o interrotta si fa riferimento al Decreto vigente.

PRIMO GOAL PRIMA DEL MINUTO X

Si deve pronosticare se, prima del minuto indicato, viene segnato il primo goal (ESITO SI) o meno, cioè nessun goal viene segnato prima del minuto indicato (ESITO NO). Sono inclusi eventuali autoreti. Ai fini della scommessa si tiene conto dei solo tempi

regolamentari e degli eventuali tempi di recupero. Se la partita viene sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente.

Esempio: primo gol al min. 30: se il primo goal viene segnato al min.29:59:59, SI è l'esito vincente, mentre se il goal si verifica al minuto 30:00:00 l'esito vincente è NO.

PRIMO MARCATORE

Si deve pronosticare l'autore del primo goal nell'incontro, scegliendo tra la lista proposta, che comprende anche Autorete e Altro (qualunque giocatore non presente nella lista). Ai fini della scommessa valgono SOLO i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi dunque eventuali supplementari e calci di rigore. Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO MARCATORE DELLA SQUADRA NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare il giocatore che segna il primo goal della squadra di appartenenza nei tempi regolamentari di un incontro, compreso il recupero. Oltre alla lista giocatori, sono presenti i seguenti esiti: Nessun goal, Autorete, Altro. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO MARCATORE SI/NO

Si deve pronosticare quale sarà l'autore del primo goal nell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le relative scommesse andranno un rimborso. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO MARCATORE GIORNATA X

Si deve pronosticare il nome del giocatore che realizzerà il primo goal della giornata di campionato indicato. Il primo marcatore della giornata è il giocatore che segna nel minor tempo dal calcio di inizio della partita di riferimento, indipendentemente da venga quando giocata. Fa fede il minuto sui tabellini di legacalcio.it. Oltre alla lista di nomi di calciatori che viene fornita di volta in volta, sono presenti i seguenti esiti: - nessun gol; - autorete; - altro giocatore. Qualora sia segnata un'autorete da parte di un giocatore inserito nella lista proposta, sarà certificato l'esito "autorete". Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PRIMO MARCATORE PRIMO TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicatore segnerà il primo goal del primo tempo (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nell'incontro di riferimento. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà

vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE DELLA SQUADRA NELL'INCONTRO

Si deve pronosticare se il giocatore indicatore segnerà il primo goal per la squadra di appartenenza, considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro, più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PROMOSSA SQUADRA SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata, al termine della stagione specificata nella descrizione, sarà promossa nella Serie Maggiore (Esito Si) o meno (Esito No), tenendo conto anche di eventuali playoff. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e il Decreto vigente.

Esempio: Serie B. Como PROMOSSA. Classifica Finale: 1. Parma 76; 2. Como 73; ...
Esito Vincente: SI.

PROSSIMA SQUADRA ALLENATORE

Si deve pronosticare quale sarà la prossima squadra allenata dal tecnico indicato. Tra gli esiti possibili, oltre alle squadre proposte, anche "Nessuna squadra" e la voce "ALTRO" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PROSSIMA SQUADRA GIOCATORE

Si deve pronosticare quale sarà la prossima squadra dove andrà a giocare il giocatore indicato della descrizione della scommessa. È previsto ALTRO e anche Nessuna squadra. La data di riferimento della scommessa è quella di chiusura ufficiale della sessione di calciomercato indicata nella descrizione (estiva o invernale). Se la data di chiusura ufficiale della sessione calciomercato (estiva o invernale) subisce una variazione verrà

aggiornata anche la data della scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PROSSIMA SQUADRA PER L'ALLENATORE Y ALLA DATA

Si deve pronosticare la prossima squadra dell'allenatore indicata nella scommessa, tra quelli presenti nella lista proposta. La data di chiusura è quella indicata nella scommessa. Negli esiti della scommessa è presente la voce NESSUNA che equivale all'esito Nessuna Squadra cambierà allenatore e ALTRO. Per la refertazione della scommessa, farà fede il comunicato ufficiale della squadra.

PROSSIMA SQUADRA DEL GIOCATORE Y ALLA DATA

Si deve pronosticare la prossima squadra del calciatore indicata nella scommessa, tra quelle presenti nella lista proposta. La data di chiusura è quella indicata nella scommessa. Tra gli esiti della scommessa è presente: NESSUNA che equivale a nessuna Squadra cambierà il calciatore e ALTRO (squadra non presente nella lista). Per la refertazione della scommessa, farà fede il comunicato ufficiale della squadra.

PROSSIMO ALLENATORE A LASCIARE

Si deve pronosticare quale allenatore, tra quelli proposti, sarà il primo ad essere esonerato dall'incarico o a rassegnare le dimissioni dal club, nella manifestazione specificata. Tra gli esiti della scommessa è presente ALTRO e anche NESSUNO che equivale all'esito Nessuna Squadra rivoluzionaria Allenatore. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i comunicati ufficiali diramati dai club e dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Si considera prima squadra a cambiare l'allenatore quella il cui esonero o le dimissioni vengono comunicate ufficialmente almeno un giorno prima rispetto alle altre. In caso di esonero/dimissioni comunicare lo stesso giorno per due o più squadre, vale la regola della parità. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PROSSIMO ALLENATORE SQUADRA

Si deve pronosticare quale sarà il prossimo allenatore della squadra indicata nella descrizione della scommessa. E' previsto ALTRO, che comprende tutte le squadre non indicate nella lista. Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

PROSSIMO CALCIO D'ANGOLO

La scommessa consiste nell'individuare quale delle due squadre di un determinato incontro calca il primo corner successivo all'apertura dell'accettazione delle scommesse. Con il segno 1 si pronostica che la prima squadra proposta calcerà il corner successivo, con il segno 2 si pronostica che la seconda squadra proposta calcerà il corner successivo,



con il segno X si pronostica l'assenza di corner calciati dopo l'apertura delle scommesse. Ai fini della scommessa sono validi i soli tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Si ribadisce che la scommessa viene certificata sulla base dell'effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

QUALIFICATA ALLA FASE X SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (esito Si) o meno (esito NO) alla fase X della manifestazione di riferimento. In caso di mancata partecipazione della squadra x alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Champions League 2024/2025. Milan ai Sedicesimi. I Rossoneri terminano la prima fase in una posizione dal primo all'ottavo posto: Esito NO (qualificazione diretta agli ottavi). I Rossoneri terminano la prima fase in una posizione dal nono al ventiquattresimo posto: Esito Vincente: SI. I rossoneri terminano la prima fase in una posizione dal venticinquesimo al trentaseiesimo posto. Esito Vincente: NO.

QUALIFICATA CHAMPIONS LEAGUE SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra proposta si qualificherà, al termine del campionato di calcio, in una posizione tale da dar diritto a disputare la Champions League nella stagione successiva o i relativi preliminari. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

QUASI MARCATORE (GIOCATORE SEGNA O FA ALMENO 3 TIRI IN PORTA)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato segnerà almeno un gol o effettuerà almeno n tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta. Sarà esito SI, se si verificherà almeno una delle due condizioni. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio 1: SERIE A, Milan - Bologna. O. Giroud SEGNA O FA ALMENO 3 TIRI IN PORTA. Risultato: Milan - Bologna 0-0 O. Giroud, 2 TIRI IN PORTA. Esito vincente: NO.

Esempio 2: SERIE A, Torino - Atalanta. A. BELOTTI SEGNA O ALMENO 3 TIRI IN PORTA. Risultato: Torino - Atalanta 1-2. A. BELOTTI GOAL (42'); A. BELOTTI, 1 TIRO IN PORTA. Esito vincente: SI.

QUASI MARCATORE (GIOCATORE SEGNA O FA ALMENO Y TIRI IN PORTA) INCL. TS

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato segnerà almeno un gol o effettuerà almeno x tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per TIRO IN PORTA, si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta. Sarà esito SI, se si verificherà almeno una delle due condizioni. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le alte situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio 1: SERIE A, Milan - Bologna. O. Giroud SEGNA O FA ALMENO 3 TIRI IN PORTA. Risultato: Milan - Bologna 0-0 O. Giroud, 2 TIRI IN PORTA. Esito vincente: NO.

Esempio 2: SERIE A, Torino - Atalanta. A. BELOTTI SEGNA O ALMENO 3 TIRI IN PORTA. Risultato: Torino - Atalanta 1-2. A. BELOTTI GOAL (42'); A. BELOTTI, 1 TIRO IN PORTA. Esito vincente: SI.

QUASI MARCATORE + (GIOCATORE SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA O FA ALMENO 3 TIRI IN PORTA)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato segnerà almeno un gol o colpirà almeno un palo/traversa o effettuerà almeno 3 tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta. Sarà SI, se si verificherà almeno una delle 3 condizioni refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: SERIE A Milan - Bologna O. Giroud SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA O FA ALMENO 3 TIRI IN PORTA.

1) RISULTATO: O. Giroud (MILANO), 3 TIRI IN PORTA. Esito vincente: SI

2) RISULTATO: O. Giroud: NON SEGNA O. Giroud: NON COLPISCE PALO/TRAVERSA O. Giroud: 1 TIRO IN PORTA. Esito vincente: NO.

QUASI MARCATORE + (GIOCATORE SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA O FA ALMENO Y TIRI IN PORTA) INCL. TS

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato segnerà almeno un gol o colpirà almeno un palo/traversa o effettuerà almeno Y tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta. Sarà esito SI, se si verificherà almeno una delle 3 condizioni. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le alte situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: SERIE A Milan - Bologna O. Giroud SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA O FA ALMENO 3 TIRI IN PORTA

1). RISULTATO: O. Giroud, 3 TIRI IN PORTA. Esito vincente: SI.

2) RISULTATO: O. Giroud: NON SEGNA O. Giroud: NON COLPISCE PALO/TRAVERSA O. Giroud: 1 TIRO IN PORTA. Esito vincente: NO.

QUASI VINCE (SQUADRA VINCE L'INCONTRO O VA IN VANTAGGIO DI ALMENO 2 GOAL)

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà l'incontro o se, in qualsiasi momento della partita, andrà in vantaggio di almeno due goal. Ai fini della scommessa valgono soli i tempi regolamentari dell'incontro, sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. L'esito SI risulterà vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizzerà. L'esito NO risulterà vincente se entrambe le possibilità indicate non si realizzeranno. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio 1: Juventus -Milan 1-3 (1-0; 1-1; 1-2; 1-3). Squadra 1 ESITO VINCENTE: NO; Squadra 2 ESITO VINCENTE: SI.

Esempio 2: Atalanta Napoli 2-2 (1-0; 2-0; 2-1; 2-2). Squadra 1 ESITO VINCENTE: SI; Squadra 2 ESITO VINCENTE: NO.

RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata raggiunge (esito SI) o meno (esito NO) gli ottavi di finale della manifestazione di riferimento. Se la squadra oggetto di scommessa

non partecipa alla manifestazione le scommesse abbinate saranno mandato a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata raggiunge (esito SI) o meno (esito NO) i quarti della manifestazione di riferimento. Se la squadra oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazione le scommesse abbinate saranno mandato a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RAGGIUNGE I SEDICESIMI

Si deve pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (esito Si) o meno (esito No) ai sedicesimi di finale della manifestazione di riferimento. Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Mondiali. Svezia Raggiunge i sedicesimi. Risultato: Svezia ai sedicesimi. Esito Vincente: SI.

RECORD ESPULSIONI GIOCATORE

si deve pronosticare se nella manifestazione/stagione indicata sarà battuto (esito si) o meno (esito no) il record della manifestazione di espulsioni stagionali per giocatore. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD GOAL CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare se nella manifestazione/stagione indicata sarà superato (esito si) o meno (esito no) il record di goal stagionali messi a segno dall'attuale detentore del suddetto record. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD GOAL PIU' VELOCE

Si deve pronosticare se durante un incontro della manifestazione di riferimento, sarà battuto (Esito Si) o meno (Esito No) il record del goal più veloce segnato in un incontro della manifestazione stessa. In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà "No". In caso di parità il vincitore verrà stabilito secondo i seguenti criteri: - Minor numero di partite disputate al termine della competizione; - Minor numero di gol segnati all'interno della competizione; - Peggior Ranking diramato prima dell'inizio della competizione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Mondiali. Record del goal più veloce in un incontro dei Mondiali: 11 secondi. (Mondiali 2002: Gol di Hakan Şükür in Corea del Sud-Turchia). MONDIALI 2022. Risultato: Gol da record più veloce nella Manifestazione. Fino a dieci secondi. Esito Vincente: Sì; mentre 11 secondi o più. Esito Vincente: No.

RECORD IMBATTIBILITÀ PORTIERE

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, sarà superato (esito sì) o meno (esito no) il record d'imbattibilità per un portiere della manifestazione. Nel caso in cui, il portiere cambia squadra o non gioca una o più giornate - il conteggio continua, ma solo se resta nella stessa manifestazione. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD MIGLIOR ATTACCO

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, ci sarà una squadra che supererà (esito SÌ) o meno (esito NO) il record di gol realizzato in campionato. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD MIGLIOR DIFESA

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, ci sarà una squadra che batterà (esito sì) o meno (esito no) il record di minor numero di gol subiti in campionato. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD PARTITE CONSECUTIVE SENZA SUBIRE GOAL

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, ci sarà una squadra che supererà (esito sì) o meno (esito no) il record di partite consecutive senza subire gol. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD PARTITE CONSECUTIVE IN GOAL (GIOCATORE)

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/stagione indicata, ci sarà un giocatore che supererà (esito sì) o meno (esito no) il record di partite consecutive dove segnerà almeno un gol. La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD PUNTI IN CLASSIFICA

Si deve pronosticare, se nella manifestazione indicata, una squadra supererà (esito si) o meno (esito no) il record di punti in classifica. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Eventuali penalizzazioni applicate durante o prima dell'inizio del torneo, saranno valide per l'esito della scommessa. Al contrario eventuali sanzioni applicate al termine del torneo non saranno considerate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD DI RIGORI PARATI DAL PORTIERE

Si deve pronosticare se nella stagione indicata, per la manifestazione di riferimento, un qualsiasi portiere batterà (Si) o meno (No) il record di rigori parati in una singola edizione della manifestazione stessa indicato nella descrizione della scommessa. Il portiere dovrà parare direttamente il calcio di rigore del battitore, ribattuta non inclusa. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Per il calcolo del numero di rigori parati nelle manifestazioni con eventuali turni ad eliminazione diretta si prendono in considerazione anche quelli parati negli eventuali supplementari escludendo quelli parati nelle serie dei calci di rigore. Per le manifestazioni che prevedono eventuali partite di spareggio, play off e play out non saranno presi in considerazione i rigori parati in queste fasi. In caso di passaggio di un giocatore in una squadra che partecipa ad una manifestazione diversa da quella di riferimento la scommessa rimarrà valida e verranno conteggiati i rigori parati fino a quel momento. In caso di arrivo di un giocatore da un'altra manifestazione in una squadra appartenente alla manifestazione di riferimento verranno conteggiati soltanto i rigori parati da quel momento in poi. In caso di passaggio di un giocatore in una squadra diversa appartenente alla stessa manifestazione la scommessa rimarrà valida e il numero totale dei rigori parati sarà dato dalla somma di quelli parati con entrambe le squadre nella manifestazione. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore al termine della manifestazione di riferimento. Per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

RECORD RIGORI REALIZZATI DAL GIOCATORE

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, sarà superato da un giocatore (esito SI) o meno (esito NO), il record della manifestazione dei rigori realizzati dal giocatore (il gol deve essere segnato direttamente da calcio di rigore). In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD SERIE INIZIALE VITTORIE CONSECUTIVE

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, una squadra batterà (esito si) o meno (esito no) il record di serie iniziale di vittorie consecutive (dalla prima giornata i poi). In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RECORD VITTORIE CONSECUTIVE

Si deve pronosticare, se nella manifestazione/ stagione indicata, una squadra batterà (esito sì) o meno (esito no) il record di vittorie consecutive della manifestazione. In caso di record uguagliato, l'esito vincente sarà NO. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RESTO DEL MATCH

Si deve pronosticare l'esito del resto dell'incontro, secondo il metodo dell'1X2. Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata. Valgono i soli tempi regolamentari dell'incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Atalanta - Lecce RESTO del MATCH 2-0. Se dopo aver effettuato la puntata, il Lecce segnerà una rete e quindi l'incontro terminerà sul 2-1, l'esito vincente della scommessa sarà 2.

RESTO DEL TEMPO X

Si deve pronosticare l'esito del "resto del TEMPO X dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2. Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i goal segnati nel tempo X regolamentare dell'incontro inclusi eventuali minuti di recupero oggetto di scommessa dopo che la scommessa è stata piazzata con indicazione nella descrizione dell'avvenimento offerto il punteggio YZ di riferimento "iniziale" determinato con le soglie intere. Esempio: si scommette su Juve-Milan RESTO del PRIMO TEMPO 2-0. Se dopo il piazzamento della scommessa con il risultato di riferimento indicato nella descrizione dell'avvenimento, il Milan segnerà una rete e quindi il primo tempo regolamentare dell'incontro terminerà sul 2-1, l'esito vincente della scommessa sarà 2. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro o per tutto quello che non è menzionato si fa riferimento a quanto stabilito dal regolamento vigente in materia.

RETROCESSA SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata, al termine della stagione, verrà retrocessa nella Serie Minore (Esito Sì) o meno (Esito No), tenendo conto anche di eventuali payout. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà rimborsata. Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e il Decreto vigente.

Esempio: Serie A. Monza retrocessa si/no. Risultato Classifica: 1. Napoli 82; 2. Inter 81; 3. Atalanta 74; ... 18. Empoli 31; 19. Venezia 29; 20. Monza 18. Esito Vincente: SI.

RIBALTONE SQUADRA SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No). Valgono soli i tempi regolamentari inclusi eventuali minuti di recupero. Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra indicata effettuerà il ribaltone, vincendo l'incontro dopo essere stata in svantaggio. Con l'esito "No" si pronostica che la squadra indicata perderà o pareggerà l'incontro o lo vincerà senza essere andata in svantaggio. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Esempio: ROMA - NAPOLI Si/No. Esito "Si": decimo minuto ROMA - NAPOLI 0 - 1 al termine dei TR: ROMA - NAPOLI 2 - 1; Esito "No": tredicesimo minuto: ROMA - NAPOLI 0 - 1 al termine dei TR: ROMA - NAPOLI 1 - 2 o 1 - 1 o 2 - 2 o 3 - 3, ecc.

RIGORE SI/NO

La scommessa consiste nell'individuare l'assegnazione di eventuali calci di rigore nei tempi regolamentari + recupero. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORE ASSEGNATO ALLA SQUADRA

Si deve pronosticare se almeno un rigore verrà assegnato alla squadra X (esito SI) o meno (esito NO). Ai fine della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (90+ recupero). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento ei dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORI RISULTATO ESATTO (23 ESITI)

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+recupero e supplementari),il risultato esatto ai rigori. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORI PARI/DISPARI

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+ recupero e supplementari) , se il numero totale di rigori tirati è pari o dispari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORI PARI/DISPARI CASA

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori tirati terminata la partita (dopo i 90'+ recupero e supplementari) dalla squadra di casa è pari o dispari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORI PARI/DISPARI OSPITE

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori tirati terminata la partita (dopo i 90'+ recupero e supplementari) dalla squadra di casa è pari o dispari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORI SEGNATO DALLA SQUADRA X

Si deve pronosticare se almeno un rigore verrà segnato dalla squadra X (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (90+ recupero). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORI U/O

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+recupero e supplementari), se il numero di calci di rigore realizzati supera o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORI U/O CASA

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+recupero e supplementari), se il numero di calci di rigore realizzati dalla squadra di casa supera o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORI U/O OSPITE

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+recupero e supplementari), se il numero di calci di rigore realizzati dalla squadra ospite supera o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RISULTATO ESATTO

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero), scegliendo tra i 26 esiti proposti. La voce ALTRO comprende tutti i risultati non contemplati nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RISULTATO ESATTO GRUPPI

Si deve pronosticare il risultato esatto della scommessa al termine nei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) scegliendo tra gruppi di esiti già stabiliti. 1 – ALTRO: comprende la vittoria del TEAM 1 con un risultato esatto non presente tra i gruppi offerti. Quindi la selezione 1-Altro è vincente se l'incontro NON termina: 1-0 / 2-0 / 3-0 / 4-0 / 5-0 / 6-0 / 2-1 / 3-1 / 4-1 / 3-2 / 4-2 / 4-3 / 5-1. 2 – ALTRO: comprende la vittoria del TEAM 2 con un risultato esatto non presente tra i gruppi offerti. Quindi la selezione 2-Altro è vincente se l'incontro NON termina: 0-1 / 0-2 / 0-3 / 0-4 / 0-5 / 0-6 / 1-2 / 1-3 / 1-4 / 2-3 / 2-4 / 3-4 / 1-5. Ai

fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RISULTATO ESATTO 2° TEMPO (10 ESITI)

Si deve pronosticare il risultato esatto nel secondo tempo della partita scegliendolo tra gli esiti proposti. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RISULTATO ESATTO (80 ESITI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato della partita al termine dei tempi regolamentari (90' più eventuale recupero). Altro comprende ogni risultato non presente nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RISULTATO ESATTO PARZIALE/FINALE

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista l'esito del 1° tempo ed il risultato finale (al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Il secondo risultato indicato nella lista è relativo alla partita FINALE. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Roma – Lazio Risultato Finale: 1-2 (primo tempo 0-1). Esito Vincente: 0-1/1-2.

RISULTATO ESATTO TEMPO

Si deve pronosticare il risultato di un determinato incontro al termine del tempo X. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO XL

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero), scegliendo gli esiti proposti. La voce ALTRO comprende tutti i risultati non contemplati nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

RISULTATO ESATTO X-Y (ANYTIME)

Si deve pronosticare se il punteggio X-Y si verificherà in qualsiasi momento dell'incontro, indipendentemente dal risultato finale (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non

si sia raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Roma – Lazio. RISULTATO ESATTO X-Y (2-0). Risultato: 1° Goal: 1-0 (28'); 2° Goal: 2-0 (28'); 3° Goal: 2-1 (28'). Esito Vincente: SI.

SARÀ IL MIGLIORE IN CAMPO SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore X sarà considerato il migliore in campo (esito SI) o meno (esito NO). In caso di sospensione e non conclusione entro i termini stabiliti dal decreto vigente, verranno comunque refertate le scommesse maturate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SBAGLIERÀ UN RIGORE IN PARTITA SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore X sbaglia a calciare un rigore in partita non segnando (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui vanno a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SCENDE IN CAMPO SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore X scende in campo (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SE 1 DELLE 2 SQUADRE HA ALMENO 2 ESPULSI SI/NO

Si deve pronosticare se almeno in una delle 2 squadre ci saranno minimo 2 espulsi (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + tempi extra. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA ALMENO UNO TRA GIOCATORE X E GIOCATORE Y

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, almeno uno tra il giocatore X e il giocatore Y segnerà almeno un goal (SI) o meno (NO). Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X segna almeno un goal; - il giocatore Y segna almeno un goal; - il giocatore X e il giocatore Y segnano entrambi. Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X e il giocatore Y non segnano. La scommessa è valida se

almeno uno dei due giocatori partecipa all'incontro. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Serie A Fiorentina-Lazio. M. Kayode - L. Alberto ALMENO UNO DEI DUE SEGNA. Risultato: M. Kayode: 0 goal; L. Alberto: 2 goal. Esito Vincente: SI.

SEGNA CON PIEDE DESTRO?

Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà un goal con il piede destro (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero (sono esclusi i tempi supplementari). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNA CON PIEDE SINISTRO?

Si deve pronosticare se il giocatore indicato segnerà un goal con il piede sinistro (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero (sono esclusi i tempi supplementari). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNA DI TESTA?

Si deve pronosticare se il giocatore indica segna un gol di testa. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero (sono esclusi i tempi supplementari). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNA GOL

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il prossimo goal nell'incontro. Gli esiti pronosticabili sono Squadra 1, Squadra 2 Nessun Gol. La scommessa è valida nei tempi regolamentari. Al termine dei 90' verranno aperte le scommesse corrispondenti con la dicitura EXTRA TIME, valide solo per gli eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GOAL 1

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il primo goal nell'incontro. Gli esiti pronosticabili sono Squadra 1, Squadra 2 Nessun Goal. La scommessa si riferisce ai soli tempi regolamentari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GOAL 1 – PRIMO TEMPO

La scommessa è relativa al solo primo tempo di una determinata partita di calcio. Con il segno 1 si pronostica la segnatura della prima squadra proposta, con il segno 2 la segnatura della seconda squadra proposta, con il segno X l'assenza di segnatura nel primo tempo della partita oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GOAL CASA/OSPITE 1° TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa/trasferta segnerà almeno un goal nel corso del solo 1° tempo di uno specifico incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GOAL CASA/OSPITE 2° TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa/trasferta segnerà almeno un goal nel corso del solo 2° tempo di uno specifico incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GOAL (1 a 5) PRIMO TEMPO

La scommessa è relativa al primo tempo di un determinato incontro. Con il segno 1 si pronostica la segnatura della prima squadra proposta, con il segno 2 la segnatura della seconda squadra proposta, con il segno NESSUNO l'assenza di segnatura nel primo tempo della partita oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GOAL SQUADRA CASA SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra di casa (o comunque la prima indicata) segni o meno almeno un goal al termine dei soli tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GOAL SQUADRA OSPITE SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra in trasferta (o comunque la seconda indicata) segni o meno almeno un goal al termine dei soli tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA PRIMO E ULTIMO GOAL

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo e ultimo gol nei tempi regolamentari della partita. L'esito "SI" risulta vincente se si realizzano tutte le possibilità indicate. L'esito "NO" risulta vincente se una o entrambe le possibilità indicate non si realizzano, il primo o l'ultimo gol sono un'Autorete,

l'incontro si conclude con Nessun Gol (0-0). Se un giocatore non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

SEGNA RIGORE (DA 1 A 20)

Bisogna pronosticare se segna il rigore. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato: 1) SI; 2) NO. La scommessa viene proposta soltanto per quegli incontri dove vengono giocati i rigori se il risultato è di parità al termine dei tempi regolamentari e ai supplementari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA PER 1^ O ULTIMO

Si deve pronosticare se il giocatore X segna il primo o l'ultimo goal dell'incontro (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno un rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA PER PRIMO GIOCATORE 1 - GIOCATORE 2 INCONTRO

La scommessa consiste nel pronosticare chi tra i due giocatori proposti realizzi per primo un goal nel corso di un determinato incontro. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari, compreso il recupero. Con il segno 1 si pronostica che il giocatore 1 segnerà per primo, con il segno 2 si pronostica che il giocatore 2 segnerà per primo. È previsto anche l'esito Nessuno. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA?

Si deve pronosticare se il giocatore indica un gol di punizione. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero (sono esclusi i tempi supplementari). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNA UNA DOPPIETTA SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore X segna almeno 2 reti (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il

calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno un rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA UNA TRIPLETTA SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore X segna almeno 3 reti (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno un rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SEGNA GIOCATORE DELLA NAZIONALITÀ X PER LA SQUADRA Y SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore che segnerà almeno un goal nell'incontro appartiene alla Nazionalità X e gioca per la squadra Y (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Se in campo non è presente neanche un giocatore della Nazionalità X, le scommesse accettate vanno a rimborso. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Esempio: Roma – Juventus. Segna Giocatore della Nazionalità (Italiana) per la Squadra (Roma). Risultato: Finale 2-1. Primo goal: 1-0 F. Conceicao (Nazionalità: Portoghese/Squadra: Juve); secondo goal: 2-0 L. Openda (Nazionalità: Belga/Squadra: Juve); terzo goal: 2-1 T. Baldanzi (Nazionalità: Italiana/Squadra: Roma). Esito Vincente: SI.

SEGNERANNO SOLO GIOCATORI DI NAZIONALITÀ X SI/NO

Si deve pronosticare se chi segna i goal in partita è solo della Nazionalità X (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + extra time. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Se in campo non è presente neanche un giocatore della Nazionalità X, le scommesse accettate vanno a rimborso. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

SEMIFINALISTA

Si deve pronosticare se la squadra indicata raggiunge o meno le semifinali della manifestazione di riferimento. Se la squadra oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazione le scommesse abbinate saranno mandato a rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SI VA AI RIGORI E CALCIA UN PORTIERE SI/NO



Si deve pronosticare se si va ai rigori e calcia un portiere (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini dell'esito è necessario che venga calciato il rigore. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

SOMMA GOAL

Si deve pronosticare il numero di goal totali che verranno segnati nella partita al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SOMMA GOAL CASA/OSPITE

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra di casa/ospite nel corso dell'incontro tra gli esiti 0-1-2-+2. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SOMMA GOAL (7 ESITI)

Si deve pronosticare il numero dei goal segnati in una partita al termine dei tempi regolamentari, ovvero 90' più eventuale recupero. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SOMMA GOAL 1° TEMPO

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati durante il primo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) tra gli esiti: 0-1-2-+2. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SOMMA GOAL 2° TEMPO

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati durante il secondo tempo (45 minuti incluso eventuale recupero) tra gli esiti: 0-1-2-+2. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SOMMA GOAL SQUADRA X TEMPO Y

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal segnati dalla squadra X al termine del tempo Y. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero. Gli esiti previsti sono 3: 0 - 1 - 2+. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la

normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Empoli - Lecce. Somma goal Lecce Tempo 1°. Risultato: primo tempo: Empoli - Lecce -0-1. Esito Vincente: 1.

SOSTITUITO?

Si deve pronosticare se il giocatore indicato verrà sostituito nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono i tempi regolamentari ed eventuali supplementari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SOSTITUZIONE 1T SI/NO (CAMBIO NEL 1T)

Si deve pronosticare se, ci sarà almeno una sostituzione prima del finire del primo tempo (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della refertazione non saranno considerati i cambi nell'intervallo e i cambi nel secondo tempo della partita. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SQUADRA CHE VINCE AI RIGORI

Si deve pronosticare quale delle squadre indicare nella descrizione della scommessa vincerà ai calci di rigore. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SQUADRA CLASSIFICATA IN POSIZIONE Y MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se la squadra X si classificherà nella posizione Y al termine della manifestazione di riferimento (esito SI) o no (esito NO). In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa; non saranno invece conteggiate eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione. Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Qualora la manifestazione o la fase oggetto di scommessa non dovesse concludersi e l'esito non fosse determinabile sulla base di una classifica ufficiale, la scommessa sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Squadra Torino Classificata in Posizione 5° (SERIE A). Risultato: Posizione in classifica del Torino 10°. Esito Vincente: NO.

SQUADRA CLASSIFICATA NEI PRIMI N POSTI

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà tra i primi n posti di un determinato gruppo (esito SI) o meno (esito NO) della manifestazione di riferimento. Se la squadra indicata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Coppa del Mondo GRUPPO D. Italia CLASSIFICATA NEI PRIMI 2 POSTI.
Risultato: 1. Italia; 2. Inghilterra; 3. Uruguay; 4. Costa Rica. Esito vincente: SI.

SQUADRA DEL CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare quale sarà la squadra di appartenenza del capocannoniere della manifestazione di riferimento. La squadra di appartenenza del giocatore a cui si fa riferimento è quella al termine del campionato. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, si rimanda alla normativa vigente. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Mondiali 2022 SQUADRA DEL CAPOCANNONIERE. Risultato Classifica Capocannoniere: 1. K. Mbappé (Francia) 8 reti; 2. L. Messi (Argentina) 7 reti; 3. J. Alvarez (Argentina) 4 reti; 4. M. Rashford (Inghilterra) 3 reti; ... Esito Vincente: Francia.

SQUADRA DEL GOAL PIÙ VELOCE DELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare, la squadra o Nazione che realizzerà il goal nel minor tempo (in termini di minuto di gioco) durante la manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa conta il minuto ufficiale del goal (es. 2°, 3°, ecc.), non i secondi. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità il vincitore verrà stabilito secondo i seguenti criteri: 1) Minor numero di partite disputate al termine della manifestazione; 2) Minor numero di goal segnati all'interno della manifestazione; 3) Peggior Ranking diramato prima dell'inizio della manifestazione. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Mondiali Qatar 2022. Risultato goal segnato nel minor tempo: A. Davies (Canada) al secondo minuto di gioco. Esito Vincente: Canada.

SQUADRA DEL MIGLIOR TIRATORE IN PORTA

Si deve pronosticare a quale squadra appartiene il giocatore che effettuerà nella manifestazione di riferimento il maggior numero di tiri nello specchio della porta. E' previsto l'esito ALTRO, che comprende le squadre non presenti nella lista. In caso di

eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dal Decreto vigente. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA ELIMINATA AI RIGORI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra X sarà eliminata dalla manifestazione di riferimento ai calci di rigore (Esito SI) o meno (Esito No). Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione. Per tutte le situazioni non previste si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Mondiali. Francia eliminata ai rigori. Risultato: 1) Francia perde al termine dei regolamentari. Esito Vincente: NO. 2) Francia viene eliminata ai rigori. Esito Vincente: SI.

SQUADRA IMBATTUTA

Si deve pronosticare se la SQUADRA X risulterà imbattuta nella manifestazione di riferimento. Per la determinazione dell'esito vincente vengono considerati i tempi regolamentari degli incontri. Una squadra è "imbattuta" anche se concludono la manifestazione di riferimento con l'eliminazione, sia nella Fase a Gironi che nella Fase ad eliminazione diretta. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio 1: viene eliminata nella fase dei Gironi con 5 pareggi. Esito Vincente: SI.

Esempio 2: viene eliminata in Semifinale ai calci di rigore e in tutti i match precedenti non ha subito alcuna sconfitta. Esito Vincente: SI.

Esempio 3: vince la manifestazione, ma nella Fase a Gironi ha subito 2 sconfitte. Esito Vincente: NO.

SQUADRA IN TESTA AL TERMINE DELLA GIORNATA

Si deve pronosticare quale squadra tra quelle indicate risulterà in testa alla classifica al termine della giornata X della manifestazione di riferimento. La voce Altro contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di partite rinviate o sospese che non influenzino l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione, in caso contrario si attenderà il recupero. In caso di più squadre al primo posto, si terrà conto della classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento ed il Decreto vigente.

SQUADRA NON VINCE NESSUN TITOLO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa otterrà (Esito SI), o meno (Esito NO), zero titoli. Per la determinazione dell'esito vincente verranno considerati: Campionato di appartenenza, la propria Coppa Nazionale e le Coppe Europee. Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP e per la Francia la Coppa di Francia. Ai fini della refertazione, e per

tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Squadra X: (Napoli) NON VINCE NESSUN TITOLO. Risultato: Vincente
Campionato: Inter; Vincente Coppa Italia: Juventus; Vincente Champions League: Real Madrid. Esito Vincente: SI.

SQUADRA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Si deve pronosticare se la squadra indicata parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si/No) entro una data X. Esempio: • Panama partecipa al Mondiale entro 2026. • Fondi andrà in Serie B entro la stagione 2021/2022. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

SQUADRA SBAGLIA RIGORE

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, la squadra X sbaglierà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un calcio di rigore. L'esito "NO" comprende anche il "nessun rigore assegnato alla squadra X" nel match. Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i rigori sbagliati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Lecce – Milano. Lecce sbaglia rigore. Risultato: Al minuto 51' L. Colombo (Lecce) batte un calcio di rigore e lo sbaglia. Esito Vincente: SI.

SQUADRA SEGNA RIGORE

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, la squadra X segnerà (SI) o meno (NO) almeno un calcio di rigore. L'esito "NO" comprende anche il "nessun rigore assegnato alla squadra X" nel match. Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i rigori segnati in eventuali tempi supplementari e nella fase dei calci di rigore. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Lecce – Milano. Lecce segna rigore. Risultato: Al minuto 51' L. Colombo (Lecce) batte un calcio di rigore e lo segna. Esito Vincente: SI.

SQUADRA SEGNA RIGORE Y (SERIE CALCI DI RIGORE)

Si deve pronosticare se la squadra X, nella fase dei calci di rigore dell'incontro, segnerà (esito SI) o meno (esito NO) il rigore Y. Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio: Fase ai calci di rigore. Real Madrid - Atletico Madrid. Real Madrid segna il quinto rigore. Risultato: quinto Rigore Real Madrid: Segnato. Esito Vincente: SI.

SQUADRA SEGNA Y GOAL CONSECUTIVI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa segnerà x gol consecutivi, nei tempi regolamentari dell'incontro (esito SI), o meno (esito NO). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SQUADRA SI QUALIFICA ALLA FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA E VIENE ELIMINATA AI RIGORI IN UN INCONTRO

Si deve pronosticare se la squadra X sarà eliminata dalla manifestazione di riferimento ai calci di rigore (Esito SI) o meno (Esito No). Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione. Per tutte le situazioni non previste si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente. Esempio: Mondiali. Francia eliminata ai rigori. Risultato: 1) Francia perde al termine dei regolamentari. Esito Vincente: NO. 2) Francia viene eliminata ai rigori. Esito Vincente: SI.

SQUADRA SUPERA X PUNTI GIRONE DI ANDATA

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (Esito SI) o meno (Esito NO) il limite di punti prefissato al termine del girone di andata della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SQUADRA SUPERA X PUNTI

Si deve pronosticare se la squadra X, supera (Esito SI) o meno (Esito NO) il limite di punti prefissato nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SQUADRA SUPERA X VITTORIE CONSECUTIVE

Si deve pronosticare se la SQUADRA X supera (Esito SI) o meno (Esito NO) il limite prefissato di vittorie consecutive nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SQUADRA SEGNA ALMENO UN GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata, nel corso di una determinata partita, segnerà almeno un goal in entrambi i tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione

entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA X PUNTI TOTALI

Si deve pronosticare quanti punti otterrà una squadra alla fine del campionato tra quelli proposti nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SQUADRA VINCE ENTRAMBI I TEMPI

Si deve pronosticare se una delle due squadre vincerà (esito SI), o meno (esito NO), entrambi i tempi dell'incontro. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1) Esempio: Serie A Venezia - Udinese. Risultato: primo tempo: 3-0; secondo tempo: 1-0. Finale: 4-0. Esito Vincente: SI.

2) Esempio: Serie A Venezia – Udinese. Risultato: primo tempo: 3-0; secondo tempo: 0-2. Finale: 3-2. Esito Vincente: NO.

SQUADRA VINCE TUTTE LE PARTITE DISPUTATE NELLA MANIF. AI REGOLAMENTARI

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà, tutte le partite disputate nella manifestazione di riferimento (Esito SI) o no (Esito NO). Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutte le situazioni non previste si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio 1: Mondiali. Messico Vince Tutte le Partite disputate SI/NO. Risultato: Messico vince tutte le partite disputate. Esito Vincente: SI.

Esempio 2: Mondiali. Messico Vince Tutte le Partite disputate SI/NO. Risultato: Messico eliminata ai Quarti di Finale. Esito Vincente: NO.

STADIO DEL GOAL PIU' VELOCE

Si deve pronosticare in quale degli stadi elencati nella lista verrà realizzato il goal più veloce. Nella lista è presente anche "nessun goal", cioè in nessun degli stadi indicati verrà segnata una rete. Se una delle partite all'interno della lista non viene disputata entro i 3

giorni successivi, le scommesse accettate su quella partita/stadio verranno considerate perdenti (si fa riferimento al Decreto vigente). Le partite/stadi di riferimento presenti nella lista, fanno parte della stessa giornata, ma possono essere di campionati diversi. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

SUPERA IL LIMITE DI X GOAL SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, supererà (SI) o meno (NO), il limite di reti prefissato nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

TEMPO CON PIÙ CORNER

Si deve pronosticare in quale tempo verrà battuto il maggior numero di angoli. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Esiti possibili: 1 - il numero di corner battuti nel primo tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel secondo tempo; X - stesso numero di corner battuti nel primo e nel secondo tempo; 2 - il numero di corner battuti nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel secondo tempo. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Lecce - Empoli. Tempo con più Corner. Risultato: Angoli battuti primo tempo: 0-3; Angoli battuti secondo tempo: 1-0. Esito Vincente: 1.

TEMPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOAL 1X2 (TEMPO CON PIÙ GOAL)

La scommessa consiste nel confrontare il numero di goal segnati nell'incontro tra i due tempi della partita dalle due squadre, e pronosticare in quale dei due tempi verranno segnati più reti. (X= stesso numero di reti tra primo e secondo tempo). Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

TEMPO CON PIÙ GOL SQUADRA X

Si deve confrontare il numero di goal segnati da una squadra nel primo tempo e nel secondo tempo di un incontro. Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati da una specifica squadra nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo. Con il segno X si pronostica che il numero di goal segnati da una specifica squadra nel primo tempo sia uguale a quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo. Con il segno 2 si pronostica che il numero di goal segnati da una specifica squadra nel primo tempo sia minore di quelli segnati dalla stessa squadra nel secondo tempo. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

TEMPO DEL GOAL X

Si deve pronosticare il tempo in cui sarà segnato il goal X della partita, scegliendo tra 1 (goal X segnato nel primo tempo, compreso eventuale recupero), 2 (goal X segnato nel secondo tempo, compreso eventuale recupero) e X nessun goal segnato. Hai finito della scommessa si tiene conto dei soli tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T

Si deve pronosticare quale, fra le due squadre proposte, vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine dell'incontro della manifestazione di riferimento. In caso di mancata partecipazione di una o di entrambe le squadre alla scommessa sarà rimborsata. In caso di parità, laddove la formulazione della classificazione non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà preso in considerazione quanto indicato nel decreto vigente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

T/T HANDICAP ANGOLI

Si deve pronosticare quale squadra avrà battuto più calci d'angolo, tenendo conto dell'handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato ottenuto sul campo al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

T/T HAND ANGOLI 1T

Si deve pronosticare quale squadra avrà battuto al termine del 1 TEMPO più calci d'angolo, tenendo conto dell'handicap, che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato ottenuto sul campo. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione esclusivamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

T/T HAND. ANGOLI 2T

Si deve pronosticare la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nel secondo tempo dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione esclusivamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

T/T INCREMENTO PUNTI STAG. PRECEDENTE

Si deve pronosticare, quale tra le 2 squadre indica otterrà il maggior incremento di punti facendo la differenza tra i punti ottenuti nel campionato di riferimento e quelli ottenuti nel campionato dell'anno precedente. In caso di arrivo in parità di 2 o più squadre, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata. In caso di ulteriore parità sarà preso in considerazione quanto stabilito dal decreto vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Serie A Milan - Torino. T/T Incremento Punti Stagione precedente. Risultato: Stagione 15/16: Milan 75 punti e Torino 61; Stagione 14/15: Milan 52 punti e Torino 54. Esito Vincente: 1.

T/T MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare quale, fra le due squadre proposte, otterrà il miglior piazzamento al termine delle manifestazioni di riferimento. Sono esclusi eventuali playoff, play-out, spareggi e simili. In caso di mancata partecipazione di una o di entrambe le squadre la scommessa sarà rimborsata. In caso di parità, laddove la formulazione della classificazione non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà preso in considerazione quanto indicato nel decreto vigente. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. In caso di parità, per i Mondiali e per gli Europei, si fa riferimento al ranking Fifa diramato il giorno prima dell'inizio della manifestazione: <https://inside.fifa.com/fifa-world-ranking/men>.

T/T MARCATORI MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare quale tra i due calciatori indicati avrà segnato il maggior numero di goal al termine della manifestazione di riferimento. Per definire il numero dei gol e la relativa posizione nella classifica del giocatore, si fa riferimento alla classificazione dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. Qualora più calciatori arrivino nella medesima posizione nella classifica marcatori finale, per stabilire il vincitore del testa a testa, si tiene conto della squadra di appartenenza del capocannoniere che si è meglio classificata in campionato. In caso di ulteriore ex aequo, o di appartenenza alla medesima squadra, sarà vincente la scommessa relativa al giocatore con il minor numero di minuti giocati nella manifestazione di riferimento, da ultimo in caso di ulteriore ex aequo si farà riferimento a quanto stabilito dal decreto vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

T/T SQUADRE PUNTI TOTALI

Si deve pronosticare al termine del campionato, quale delle due squadre indicate avrà totalizzato più punti. In caso di arrivo in parità, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il

regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TITOLARI SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il giocatore indicato scenderà (ESITO SI) o meno (ESITO NO) in campo dal primo minuto. Nella scommessa multipla non possono essere legati giocatori della stessa squadra. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOP ASSIST (SERIE A)

L'assist è ogni passaggio volontario che mette il compagno nelle condizioni di avere una occasione da gol. Assisti vincente se il compagno realizza un gol. In caso di parità si tiene conto degli assist vincenti. Nel caso siano pari anche gli assist vincenti si fa riferimento al Decreto vigente. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dalla Lega Serie A (<http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/statistiche>); per tutte le altre situazioni, farà fede la normativa vigente.

TOP KM PERCORSI

Si deve pronosticare quale giocatore/squadra risulterà vincitore/vincitrice della classifica "km percorsi" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento. Per km percorsi si intendono i km rilevati LIVE attraverso il sistema OPTA. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE AMMONIZIONI RICEVUTE NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare il numero totale di ammonizioni (cartellini gialli) ricevuti da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Gli esiti disponibili per questa scommessa sono: 0: zero ammonizioni ricevute nella fascia minuti indicata; 1: esattamente un ammonizioni ricevute nella fascia minuti indicata; 2+: due o più ammonizioni ricevute nella fascia minuti indicata. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Totale ammonizioni: 10:00 e 20:59. Risultato: Juventus 1 e Inter 2. Esito Vincente 2+.

TOTALE CALCI D'ANGOLO

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo al termine dei tempi regolamentari. Le fasce proposte sono: 0-8; 9-11; 12+. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni,

faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE CALCI D'ANGOLO BATTUTI NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare il numero totale di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre in una specifica fascia di minuti indicata. Sono previsti tre esiti: 0: Nessun calcio d'angolo battuto nella fascia temporale indicata. 1: Esattamente un calcio d'angolo battuto nella fascia temporale indicata. 2+: Due o più calci d'angolo complessivi battuti nella fascia temporale indicata. Ai fini della scommessa si conteggiano solo i calci d'angolo effettivamente battuti. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio 1: Serie A - Inter vs Juventus: fascia minuti X-Y: 10:00 - 15.00 (si intende dal minuto 09:00 al minuto 09:59): risultato: calci d'angolo battuti nell'intervallo 10:00 – 15.00 Inter 2 calci d'angolo Juventus 1 calcio d'angolo: totale corner: 3. Esito Vincente: 2+.

TOTALE CALCI D'ANGOLO CASA

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo della squadra in casa al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE CALCI D'ANGOLO OSPITE

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo della squadra ospite al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE CALCIO D'ANGOLO CASA 1T

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo della squadra in casa al termine del primo TEMPO. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE CALCIO D'ANGOLO 1T

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo al termine del 1 TEMPO. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE CALCIO D'ANGOLO OSPITE 1T

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo della squadra ospite al termine del primo TEMPO. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE FALLI COMMESSI NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare il numero totale di falli commessi da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Gli esiti disponibili per questa scommessa sono: 0: zero falli commessi nella fascia minuti indicata; 1: esattamente un fallo commesso nella fascia minuti indicata; 2+: due o più tiri falli commessi nella fascia minuti indicata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Fascia Minuti X-Y: 10:00 - 15:00 (si intende dal minuto 10:00 al minuto 14:59). Risultato: falli commessi nella fascia 10:00 - 14:59: Juventus 0 e Inter 0. Esito Vincente: 0.

TOTALE PUNTI NEL GRUPPO

Si deve pronosticare il totale di punti ottenuti dalla squadra X nel girone Y. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE RIGORI SEGNATI

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+ recupero e supplementari) il numero di calci di rigori segnati. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TOTALE TIRI TOTALI EFFETTUATI NEI MINUTI X – Y

Si deve pronosticare il numero totale di tiri effettuati da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Sono previsti tre esiti: 0: zero tiri totali effettuati nella fascia temporale indicata; 1: esattamente un goal o un tiro indirizzato nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse effettuati nella fascia temporale indicata; 2+: due o più tiri totali effettuati nella fascia temporale indicata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Inter vs Juventus. Fascia minuti X-Y: 10.00 - 15.00 (si intende dal minuto 10:00 al minuto 14:59). Risultato: tiri totali effettuati nell'intervallo 10:00 – 15:00: Inter 2 tiri totali effettuati e Juventus 2 tiri totali effettuati. Totale Tiri totali effettuati: 4. Esito Vincente: 2+.

TOTALE TIRI IN PORTA EFFETTUATI NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare il numero totale di tiri in porta effettuati da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. 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. Gli esiti disponibili per questa scommessa sono: 0: zero tiri in porta effettuati nella fascia minuti indicata; 1: esattamente un tiro in porta effettuato nella fascia minuti indicata; 2+: due o più tiri in porta effettuati nella fascia minuti indicata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Fascia Minuti X-Y: 10:00 - 15:00 (si intende dal minuto 10:00 al minuto 14:59). Risultato: tiri in porta effettuati nella fascia 10:00 - 14:59: Juventus 1 e Inter 0. Esito Vincente: 1.

TRICOMBO 1.5

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il corretto abbinamento degli esiti della scommessa al termine nei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TRICOMBO 2.5

Si deve pronosticare tra quelli proposti nella lista, il corretto abbinamento degli esiti della scommessa al termine nei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TRIS DI RETROCESSE (NON IN ORDINE)

Si deve pronosticare le tre squadre, in qualsiasi ordine, che retrocederanno al termine del campionato di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Serie A. Tris di Retrocesse. Classifica: 1. Napoli 82; 2. Inter 81; 3. Atalanta 74; 4. Juventus 70; 5. Roma 69; 6. Fiorentina 65; ...; 18 Empoli 31; 19 Venezia 29; 20 Monza 8; Esito Vincente: Empoli/Venezia/Monza (in qualsiasi ordine).

TRIPLETE

Si deve pronosticare se la squadra indicata nella descrizione della scommessa riuscirà a fare il Triplete. È necessario vincere nello stesso anno, il Campionato, la Coppa Nazionale e la Uefa. Le coppe Nazionali sono: Coppa Italia, Coppa di Francia, Fa Cup, DFB Pokal e

Coppa del Re. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Inter Triplete. Risultato: Vincente Campionato 2023/24: Inter; Vincente Coppa Italia 2023/24: Juventus; Vincente Ch. League 2023/24: Real Madrid. Esito Vincente: NO.

TRIPLETINO

Si deve pronosticare se la squadra indicata nella descrizione della scommessa riuscirà a fare il Tripletino. È necessario vincere nello stesso anno, il Campionato, la Coppa Nazionale e la Uefa Europa League o Conference League. Le coppe Nazionali sono: Coppa Italia, Coppa di Francia, Fa Cup, DFB Pokal e Coppa del Re. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TRIPLETTA NELL'INCONTRO SI/NO

Si deve pronosticare se nel corso di una partita determinata, almeno uno dei giocatori delle squadre partecipanti segnerà tre o più goal. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

TROFEI VINTI SQUADRA STAGIONE

Si deve pronosticare il numero dei trofei vinti dalla squadra indicata. Ai fini della refertazione, si tiene conto del regolamento, dei dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e da quanto stabilito dal Decreto vigente.

ULTIMO GOAL DOPO IL MINUTO X

Si deve pronosticare se, dopo il minuto indicato, viene segnato l'ultimo goal dell'incontro (ESITO SI) o meno, cioè nessun goal viene segnato prima del minuto indicato (ESITO NO). Sono inclusi eventuali autoreti. Ai fini della refertazione, si tiene conto del regolamento, dei dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e da quanto stabilito dal Decreto vigente.

Esempio: ultimo gol al min. 80: se l'ultimo goal viene segnato al min.79:59:59, NO è l'esito vincente, mentre se il goal si verifica al minuto 80:00:00 l'esito vincente è SI.

ULTIMA IN CLASSIFICA

Si deve pronosticare quale Squadra terminerà il campionato all'ultima posizioni della classifica. Può essere prevista anche la voce ALTRO che comprende, le squadre non presenti nella lista. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale e dalla normativa vigente. Ai fini della refertazione, si tiene conto del regolamento, dei dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e da quanto stabilito dal Decreto vigente.

ULTIMO CALCIO D'ANGOLO

Si deve pronosticare quale squadra batterà l'ultimo calcio d'angolo durante i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMO CALCIO D'ANGOLO TEMPO (n)

Si deve pronosticare quale squadra batterà l'ultimo calcio d'angolo al termine del tempo (n). Hai finito della scommessa si tiene conto dei soli tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMO MARCATORE DELLA SQUADRA NELL'INCONTRO

La scommessa consiste nell'individuare il giocatore che segna l'ultimo goal della squadra di appartenenza nei tempi regolamentari di un incontro, compreso il recupero. Oltre alla lista giocatori proposta da ADM, sono presenti i seguenti esiti: Nessun goal, Autorete, Altro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

ULTIMO MARCATORE PRIMO TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se il calciatore indicatore segnerà l'ultimo gol del primo tempo (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

ULTIMO MARCATORE SI/NO

Si deve individuare l'eventuale ultimo marcatore di un incontro di calcio. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno un rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

ULTIMO MARCATORE SQUADRA CASA

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà l'ultimo gol per la squadra casa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Valgono soli tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al

regolamento vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

ULTIMO MARCATORE SQUADRA OSPITE

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà l'ultimo gol per la squadra ospite (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Valgono i soli tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento ai dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O

Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) sarà al di sopra (Over) o al di sotto (Under) del numero specificato nella dicitura della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente

U/O ASSIST GIOCATORE NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se il numero di assist realizzati nella manifestazione di riferimento dal giocatore oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) al valore stabilito. Si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario verso un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Se il giocatore indicato non scenderà in campo in nessun incontro della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato: in caso di trasferimento, una stagione in corso, in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: U/O 10.5 ASSIST Kostic F. nella Manifestazione. RISULTATO: F. Kostic (Juventus): 8 assist. Esito Vicente: UNDER.

U/O ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, il numero di volte che sarà consultato il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review"); ai fini della scommessa non si considera l'uso del Var tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"). Esempio: Mondiali (2018). U/O arbitro consulta monitor VAR.

<https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/> Ai fini della

scommessa sono considerati solo i tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

U/O AUTOGOAL TOTALI MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se nella manifestazione ci saranno complessivamente più o meno autorette rispetto alla soglia indicata. Sono inclusi anche i tempi supplementari. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CALCI D'ANGOLO

Si deve pronosticare se la somma dei calci d'angolo delle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà inferiore (under) o superiore (over) alla soglia presente nella descrizione della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CALCI D'ANGOLO BATTUTI GIORNATA

Si deve pronosticare, se nella giornata indicata della manifestazione di riferimento, il totale dei calci d'angolo battuti sarà inferiore (under) o superiore (over) al valore indicatore. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata di campionato oggetto di scommessa. Se anche un solo incontro della giornata indicata viene sospeso o annullato e non entro concluso i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: SERIE A- U/O 150.5 CALCI D'ANGOLO NELLA GIORNATA 8. RISULTATO: Serie A, Giornata 8. CALCI D'ANGOLO: Empoli - Udinese: 10; Lecce-Sassuolo: 12; Inter-Bologna: 15; Juve-Torino: 9; Genova-Milano: 14; Monza-Salernitana: 17; Lazio-Atalanta: 18; Frosinone-Verona: 20; Cagliari-Roma: 19; Napoli-Fiorentina: 24. TOTALE CALCI D'ANGOLO: 158. Esito vincente: OVER.

U/O CALCIO ANGOLO NEI MINUTI XX YY

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nell'intervallo di tempo indicato X-Y durante i tempi regolamentari del match incluso eventuale recupero sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad una determinata soglia decimale indicata nella descrizione della scommessa. Con "under" si indica un numero di calci d'angolo battuti inferiore al valore indicato nell'intervallo di tempo XX YY. Con "over"

si indica un numero di calci d'angolo superiore al valore indicato nell'intervallo di tempo XX YY. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

U/O CALCI D'ANGOLO 1T

Si deve pronosticare se la somma dei Calci d'angolo delle due squadre al termine del primo tempo sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) alla soglia presente nella descrizione della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CASA/OSPITE

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dalla squadra che gioca in casa/trasferta nel corso dei 90 regolamentari + recupero supera o meno il margine dei goal indicato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CORNER SQUADRA

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti dalla squadra di riferimento, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione esclusivamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Eventuali penalizzazioni o modifiche successive al primo risultato non saranno prese in considerazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O COVER SQUADRA TEMPO

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti dalla squadra di riferimento, nel tempo (n) (45 min. + eventuale recupero), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione esclusivamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Eventuali penalizzazioni o modifiche successive al primo risultato non saranno prese in considerazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CORNER TEMPO

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre, nel tempo (n) (45 min. + eventuale recupero), saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione esclusivamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della

scommessa. Eventuali penalizzazioni o modifiche successive al primo risultato non saranno prese in considerazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O FALLI COMMESSI INC.TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero dei falli commessi sarà inferiore (Under) o superiore (Over) rispetto ad una data soglia. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

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

U/O FALLI GIOCATORE

Si deve pronosticare se i falli commessi dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al valore stabilito. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

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

U/O FALLI SUBITI GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero di falli subiti nella partita di riferimento dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) al valore stabilito. Un "Fallo Subito" si concretizza quando vengono commesse infrazioni alle regole di gioco tali da comportare l'interruzione del gioco stesso da parte dell'arbitro, il quale assegna un "calcio di punizione" o un "calcio di rigore" alla squadra che ha subito il fallo dal giocatore.

avversario. Ai fini della scommessa saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Torino - Napoli. M. Politano U/O 2.5 FALLI SUBITI. Risultati: M. Politano: 3 Falli subiti. Esito Vincente: OVER.

U/O FUORIGIOCO GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero di fuorigioco fischiati al giocatore oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore indicato. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Serie A Juventus - Inter. U/O 3,5 FUORIGIOCO Vlahovic. RISULTATO: Vlahovic: fischiati 2 fuorigioco Esito vincente: UNDER.

U/O FUORIGIOCHI FISCHIATI NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare se, nella giornata indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di fuori giochi fischiati sarà inferiore (Under) o superiore (over) rispetto alla soglia indicata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata di campionato oggetto di scommessa. Se anche un solo incontro della giornata indicata viene sospeso o annullato e non entro concluso i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le alte situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: SERIE A- U/O 22.5 FUORIGIOCHI NELLA GIORNATA 8. RISULTATI SERIE A, Giornata 8: FUORIGIOCO: Empoli - Udinese: 3; Lecce-Sassuolo: 2; Inter-Bologna: 3; Juve-Torino:2; Genova-Milano: 3; Monza-Salernitana: 2; Lazio-Atalanta: 4; Frosinone-Verona: 2; Cagliari-Roma: 3; Napoli-Fiorentina: 2. TOTALE FUORIGIOCO 26. Esito vincente: OVER.

U/O FUORIGIOCO INC. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di fuorigioco sarà inferiore (Under) o superiore (over) rispetto ad una data soglia. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O GOAL GIOCATORE MANIFESTAZIONE INCL TS

Si deve pronosticare se il numero di goal segnati nella manifestazione di riferimento dal giocatore indicatore sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Sono inclusi eventuali tempi supplementari, mentre sarà esclusa la fase dei calci di rigore. Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato: in caso di trasferimento, una stagione in corso, in una squadra appartenente ad un campionato diverso da quello di riferimento, saranno conteggiati i goal realizzati nel campionato oggetto di scommessa fino a quel momento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A. C. Immobile U/O 15.5 GOAL nella Manifestazione. Risultato: 17 Goal fatti da Immobile in Serie A. Esito Vincente: OVER.

U/O GOAL NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento il numero dei goal segnati nella fascia minuti indicata sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) alla soglia X proposta. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. U/O 1,5 goal nei minuti: 10:00 e 14:59. Risultato: 1-1. Esito Vincente: OVER.

U/O GOAL NELLA GIORNATA (REGOLA DEI DUE GOAL)

Si deve pronosticare se il numero totale di goal realizzati negli incontri in programma nella giornata X relativa alla manifestazione di riferimento, risulterà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore indicato. L'accettazione del gioco viene chiusa in coincidenza con l'inizio del primo incontro della specifica giornata. Saranno presi in considerazione soltanto i tempi regolamentari, più gli eventuali minuti di recupero. Se un incontro della giornata indicata verrà sospeso o annullato, si assegneranno il 2 goal; se gli incontri sospesi o annullati saranno più di uno, la scommessa andrà un rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: SERIE A U/O 25.5 Goal nella Giornata 8. Risultati: Goal totali realizzati nella giornata 8:26. Esito Vincente: OVER.



U/O GOAL SQUADRA NEL GIRONE

Si deve pronosticare se la squadra indicata effettuerà nel girone della manifestazione di riferimento più o meno goal rispetto alla soglia indicata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

U/O GOAL TOTALI DELLA SQUADRA Y NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

Esempio: Serie A. U/O 35.5 GOAL TOTALI (TORINO) NELLA MANIFESTAZIONE.

Risultati: 39 gol segnati dal TORINO. Esito Vincente: OVER.

U/O GOAL TOTALI MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati in tutti gli incontri della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite prefissato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O INCONTRI AI RIGORI SQUADRA Y

Si deve pronosticare se nella manifestazione di riferimento, il numero di incontri disputati ai rigori dalla squadra Y, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X stabilito. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutte le situazioni non previste si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Mondiale. U/O 1,5 Incontri ai rigori Messico. Risultato: Messico disputa 2 partite ai calci di rigore. Esito Vincente: OVER.

U/O INCONTRI AI SUPPLEMENTARI DELLA SQUADRA Y

Si deve pronosticare se nella manifestazione di riferimento, il numero di incontri in cui la squadra Y ha disputato i tempi supplementari sarà inferiore (Under) o superiore (Over) a una soglia X prestabilita. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutte le situazioni non previste si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio: Mondiali U/O 3,5 incontri ai supplementari (MESSICO). Risultato: incontri ai supplementari: 3. Esito vincente: UNDER.

U/O MINUTI TOTALI STATO RISULTATO Y (TIMEBET)

Si deve pronosticare se, nel corso dell'incontro, la durata complessiva, espressa in minuti interi (non sono quindi considerati i secondi), durante la quale l'evento si trova nello stato del risultato Y, sia inferiore (UNDER) oppure superiore (OVER) rispetto alla soglia X proposta. Ai fini della scommessa vengono presi in considerazione esclusivamente i tempi regolamentari e gli eventuali minuti di recupero effettivi. Gli stati possibili sono: Vantaggio squadra Casa; Pareggio; Vantaggio squadra Ospite. Lo stato iniziale dell'incontro (0-0), è considerato stato risultato: Pareggio. Nel caso in cui più goal vengano segnati nel medesimo minuto, tali eventi sono considerati simultanei (Esempio: se la squadra di casa si porta in vantaggio al minuto 2 e la squadra ospite pareggia sempre al minuto 2, il tempo di vantaggio casa è pari a 0 minuti, quindi il segno contabilizzato sarà PAREGGIO). Ai fini della refertazione, faranno fede la normativa vigente in materia, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

ESEMPIO: Serie A: Inter vs Juventus. Risultato: Gol: 17' (1-0), 26' (1-1), 76' (2-1), 83' (2-2), 90' (3-2). Recupero: 1T +2' | 2T +6'.

Durata degli stati: Inter in vantaggio: 22 minuti. Pareggio: 76 minuti. Juventus in vantaggio: 0 minuti. Vantaggio Squadra Ospitante (Inter): U/O 35,5 Minuti Totali. Esito Vincente: UNDER. Vantaggio Squadra Ospite (Juventus) U/O 19,5 Minuti Totali. Esito Vincente: UNDER. Pareggio U/O 45,5 Minuti Totali. Esito Vincente: OVER.

U/O PALI/TRAVERSE MATCH INCS

Si deve pronosticare se nell'incontro, il numero di pali/traverse colpiti, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore prestabilito. Ai fini della scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e il decreto vigente.

Esempio: Atalanta - Milan U/O 2.5 Pali/Traverse. Risultato: 35': Palo - C. Pulsic (Milan); 45': Palo - D. Zappacosta (Atalanta); 65': Traversa - C. Pulsic (Milan). Esito Vincente: OVER.

U/O PALI/TRAVERSE NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare se il numero totale di legni (pali e traverse) colpiti nella giornata indicata, nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore indicato. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata di campionato oggetto di scommessa. Se anche un solo incontro della giornata indicata viene sospeso o annullato e non entro concluso i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso.

Esempio: SERIE A, U/O 8.5 PALI E TRAVERSE NELLA GIORNATA 8. RISULTATO GIORNATA 8, PALI/TRAVERSE: Empoli - Udinese: 0; Lecce-Sassuolo: 0; Inter-Bologna: 0;

Juve-Torino:0; Genova-Milano: 1; Monza-Salernitana: 2; Lazio-Atalanta: 1; Frosinone-Verona:3; Cagliari-Roma: 0; Napoli-Fiorentina:3. TOTALE PALI E TRAVERSE: 10. Esito vincente: OVER.

U/O PALI/TRAVERSE SQUADRA Y INCL. TS

Si deve pronosticare se nell'incontro il numero di legni (pali/traverse) colpiti dalla sola squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore prestabilito. Ai fini della scommessa valgono anche gli eventuali tempi supplementari. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e il decreto vigente.

Esempio: Atalanta - Milan. Milan, U/O 3.5 Pali/Traverse. Risultato: 35': Palo - C. Pulsic (Milano); 65': Traversa - C. Pulsic (Milan). Esito Vincente: UNDER.

U/O PARATE GIOCATORE NEL MATCH INCL. T.S.

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, il portiere/giocatore indicato effettuerà un numero di parate inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) del giocatore oggetto di scommessa, tali scommesse vengono rimborsate. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse vengono certificate. Ai fini della refertazione faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al regolamento ADM.

U/O PARATE PORTIERE

Si deve pronosticare se il numero delle parate effettuate dal portiere e/o altro giocatore, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato. Esempio: Serie A (2020/21). Udinese-Inter. U/O 2,5 Parate J. Musso. N° parate Musso: 4. Esito scommessa: Over. Se il giocatore indicato non scende in campo, la scommessa andrà a rimborsare. Nel caso di avvenimento sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

U/O PASSAGGI GIOCATORE

Si deve pronosticare se i passaggi effettuati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo

temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

U/O PASSAGGI RIUSCITI GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero di passaggi riusciti dal giocatore oggetto di scommessa nella partita di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) al valore stabilito. Un "passaggio riuscito" è un passaggio che raggiunge direttamente un compagno di squadra senza essere intercettato o toccato da un giocatore avversario. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali ulteriori. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Torino - Napoli. M. Politano U/O 61.5 passaggi riusciti. Risultato: M. Politano: 63 Passaggi riusciti. Esito Vincente: OVER.

U/O POSSESSO PALLA SQUADRA INCL. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, la squadra X totalizzerà una percentuale di possesso palla inferiore o uguale (Under) o superiore (Over) rispetto ad una data soglia. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Nel caso in cui le percentuali prevedano anche il decimale dopo la virgola, saranno adottati i seguenti parametri di calcolo: A) Per la squadra menzionata per prima nell'evento di riferimento: -Se il decimale dopo la virgola, sarà un numero uguale o inferiore a 4, la percentuale sarà arrotondata per difettoso (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60) -Se il decimale dopo la virgola sarà un numero uguale o maggiore a 5 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,5 --> 61; 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61). B) Per la squadra menzionata per seconda nell'evento di riferimento: -Se il decimale dopo la virgola sarà un numero uguale o inferiore a 5 la percentuale sarà arrotondata per difetto (ad esempio: 60,1 --> 60; 60,2 --> 60; 60,3 --> 60; 60,4 --> 60; 60,5 --> 60). - Se il decimale dopo la virgola sarà un numero uguale o maggiore a 6 la percentuale sarà arrotondata in eccesso (ad esempio: 60,6 --> 61; 60,7 --> 61; 60,8 --> 61; 60,9 --> 61). Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O PRIMO O SECONDO TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine del solo primo tempo (primi 45 minuti + recupero) o del solo secondo tempo (secondi 45 minuti + recupero) sarà al di sopra (Over) o al di sotto (Under) del numero specificato nella dicitura della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati

dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

U/O PUNTI SQUADRA NEL GIRONE

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nel girone sarà inferiore (under) o superiore (over) al valore stabilito. In caso di mancata partecipazione della squadra alla manifestazione, le relative scommesse saranno rimborsate. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: U/O 13.5 PUNTI ATALANTA NEL GIRONE. Risultato: ATALANTA 14 punti. Esito Vincente: OVER.

U/O RIGORI ASSEGNATI NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare, se nella giornata indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di calci di rigore assegnati sarà inferiore (Under) o superiore (over) rispetto alla soglia indicata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata di campionato oggetto di scommessa. Se anche un solo incontro della giornata indicata viene sospeso o annullato e non entro concluso i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: SERIE A- U/O 5.5 RIGORI ASSEGNATI NELLA GIORNATA 8. RISULTATI GIORNATA 8 RIGORI ASSEGNATI: Empoli - Udinese: 0; Lecce-Sassuolo: 1; Inter-Bologna: 1; Juve-Torino: 1; Genova-Milano: 0; Monza-Salernitana: 1; Lazio-Atalanta: 0; Frosinone-Verona: 0; Cagliari-Roma: 0; Napoli-Fiorentina: 0. TOTALE RIGORI ASSEGNATI: 4. Esito vincente: UNDER.

U/O RIGORI SEGNATI AI CALCI DI RIGORE

Si deve pronosticare se nella fase dei calci di rigore, il numero totale dei rigori segnati, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore determinato. Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio: Fase ai calci di rigore: Real Madrid - Atletico Madrid. U/O 7.5 rigori segnati nell'incontro. Risultato: Real Madrid: 4 rigori segnati; Atletico Madrid: 3 rigori segnati. Esito Vincente: UNDER.

U/O SUPPLEMENTARI

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati da entrambe le squadre nel corso dei tempi supplementari (compreso eventuale recupero) supererà o meno l'indice di goal stabilito. Se si pronostica sotto, si ipotizza che il numero di goal segnati da entrambe le squadre sarà inferiore a quell'indice; se si pronostica oltre, si ipotizza che il numero di goal

sarà superiore a tale indice. Si precisa che per determinare il numero di goal segnati al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati nei tempi supplementari stessi. Ciò premesso, tale tipologia di scommessa è implementata con i seguenti indici: 0,5 - 1,5 - 2,5 - 3,5. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

U/O TACKLES GIOCATORE

Si deve pronosticare se il numero di placcaggi realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nella partita di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) al valore stabilito. Un "tackle", viene definito tale quando un giocatore effettua un intervento a livello del suolo, entrando in contatto con il pallone in modo legale (cioè, senza interruzione da parte dell'arbitro), e riesce a sottrarre il pallone a un avversario. Il giocatore che subisce il placcaggio deve essere in possesso controllato del pallone affinché l'intervento sia considerato valido. Ai fini della scommessa saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Inter - Milan. Barella U/O 4.5 TACKLES. Risultati: Barella: 5 TACKLES. Esito Vicente: OVER.

U/O TIRI GIOCATORE INC. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dal giocatore indicatore sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O TIRI IN PORTA NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare, se nella giornata indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale dei tiri in porta effettuare sarà inferiore (Under) o superiore (over) rispetto alla soglia indicata. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata di campionato oggetto di scommessa. 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. Se anche un solo incontro della giornata indicata viene sospeso o annullato e non entro concluso i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

Esempio: SERIE A - U/O 27.5 TIRI IN PORTA NELLA GIORNATA 8. RISULTATO: SERIE A, Giornata 8. TIRI IN PORTA: Empoli - Udinese: 4; Lecce-Sassuolo: 5; Inter-Bologna: 1; Juve-Torino: 1; Genova-Milano: 2; Monza-Salernitana: 3; Lazio-Atalanta: 3; Frosinone-Verona: 4; Cagliari-Roma: 6; Napoli-Fiorentina: 4. TOTALE TIRI IN PORTA: 33. Esito vincente: OVER.

U/O TIRI IN PORTA NEL MATCH

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri in porta sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Per "tiri in porta" si intendono tutti i tiri indirizzati all'interno dello "specchio della porta" stesso. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dai canali utilizzati ai fini della refertazione. In caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, in mancanza di questi ultimi, i dati diramati da Opta (Stats Perform).

U/O TIRI IN PORTA NEL MATCH INCL. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri in porta sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Per "tiri in porta" si intendono tutti i tiri indirizzati all'interno dello "specchio della porta" stesso. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dai canali utilizzati ai fini della refertazione. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O TIRI IN PORTA DEL GIOCATORE E IL SUO EVENTUALE SOSTITUTO (INCL. TS)

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuato dal giocatore indicato e dal suo eventuale sostituto sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Per "tiri in porta" si intendono tutti i tiri indirizzati all'interno dello "specchio della porta" stesso. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dai canali utilizzati ai fini della refertazione. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della scommessa si considera esclusivamente il giocatore indicato e il suo diretto sostituto dalla panchina. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: SERIE A Milan – Inter. U/O 4.5 TIRI IN PORTA A. BASTONI O IL SUO SOSTITUTO. Risultato: A. BASTONI (Inter) 3 tiri in porta; A. BASTONI sostituito con F. ACERBI (72'); F. ACERBI (Inter) 2 tiri in porta. TOTALE TIRI IN PORTA: 5. ESITO VINCENTE: OVER.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE INCL. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuate dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Per "tiri in porta" si intendono tutti i tiri indirizzati all'interno dello "specchio della porta" stesso. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dai canali utilizzati ai fini della refertazione. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O TIRI IN PORTA SQUADRA INCL. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuato dalla sola squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Per "tiri in porta" si intendono tutti i tiri indirizzati all'interno dello "specchio della porta" stesso. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta, a meno che non sia espressamente indicato il contrario dai canali utilizzati ai fini della refertazione. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di avvenimento non

disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O TIRI TOTALI

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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. Saranno presi in considerazione i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O TIRI TOTALI INCL TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O TIRI TOTALI GIOCATORE E IL SUO EVENTUALE SOSTITUTO (INCL. TS)

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dal giocatore e dal suo eventuale sostituto sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della scommessa si considera esclusivamente il giocatore indicato e il suo diretto sostituto dalla panchina. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione,

saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: SERIE A. Milan - Inter U/O 5.5 TIRI IN PORTA A. BASTONI E IL SUO SOSTITUTO. Risultato: A. BASTONI (Inter) 2 tiri totali; A. BASTONI sostituito con F. ACERBI (72'); F. ACERBI (Inter) 4 tiri totali. TOTALE TIRI: 6. ESITO VINCENTE: OVER.

U/O TIRI TOTALI INCL. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

U/O TIRI TOTALI NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare, se nella giornata indicata della manifestazione di riferimento, il numero di tiri totali sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata di campionato oggetto di scommessa. Per "TIRI TOTALI" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Se anche un solo incontro della giornata indicata viene sospeso o annullato e non entro concluso i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

Esempio: SERIE A U/O 248.5 TIRI TOTALI NELLA GIORNATA 8. RISULTATI TIRI TOTALI: Empoli - Udinese: 29; Lecce-Sassuolo: 27; Inter-Bologna: 21; Juve-Torino: 27; Genova-Milano: 25; Monza-Salernitana: 21; Lazio-Atalanta: 28; Frosinone-Verona: 25; Cagliari-Roma: 24; Napoli-Fiorentina: 24. TOTALE TIRI IN TOTALI: 251. Esito vincente: OVER.

U/O TIRI TOTALI SQUADRA INC. TS

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dalla sola squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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. Saranno presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno

utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

VERRÀ SOSTITUITO L'ARBITRO S/NO

Si deve pronosticare se nel corso della partita verrà sostituito l'arbitro (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + tempi extra+ rigori. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

VIENE ASSEGNATO UN RIGORE ENTRO I PRIMI 5' S/NO

Si deve pronosticare se nei primi 5 minuti della partita verrà assegnato un rigore (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa comprende i 90 minuti + tempi extra. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque rinviate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

VINCE A 0 SQUADRA TEMPO (n) S/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata nella descrizione della scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), il solo tempo (n) (45 min. + eventuale recupero) dell'incontro senza subito reti. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

VINCE CON X GIORNATE DI ANTICIPO

Si deve pronosticare se la squadra indicata vincerà matematicamente il campionato di riferimento con esattamente (x) giornate di anticipo (SI) o meno (NO). Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

VINCENTE

Si deve pronosticare quale sarà la squadra che si classificherà al primo posto al termine della manifestazione indicata, inclusi eventuali playoff. Potrà essere previsto l'esito "ALTRO", comprendente tutti gli esiti non espressamente indicati. Nel caso in cui l'esito "ALTRO" non fosse presente, ed il risultato concretizzatosi non sia contemplato fra gli esiti disponibili, è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Le scommesse effettuate su una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata prima dell'inizio della competizione andranno un rimborso. Rimarranno valide, invece, in caso di ritiro o squalifica una manifestazione in corso. In caso di parità, laddove la formulazione della classificazione non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà preso in considerazione quanto indicato nel DM vigente. Ai fini della

refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE A ZERO SQUADRA X SI/NO

Si deve pronosticare se nella partita di riferimento, la squadra X otterrà una vittoria e, contemporaneamente, la squadra avversaria non effettuerà marcature. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

VINCENTE ACCOPPIATA IN ORDINE

Si deve pronosticare quali squadre saranno rispettivamente al primo e al secondo posto del girone o della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE ALMENO UN TEMPO SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra indicata, al termine dell'incontro, tempi regolamentari compreso recupero, vince almeno uno dei tempi di gioco. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

VINCENTE CAMPIONATO CON HANDICAP

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'eventuale handicap attribuito. La certificazione dei risultati avviene sulla base della classifica diramata dall'ente ufficiale. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, per il resto si fa riferimento al Decreto vigente.

VINCENTE DOPPIA CHANCE

Si deve pronosticare se una delle due squadre indica vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) la manifestazione di riferimento. Con l'esito "Si" si pronostica che una delle due squadre indicherà vincerà la manifestazione. Con l'esito "No" si pronostica che nessuna delle due squadre vincerà la manifestazione. Se entrambe le squadre indicano non prenderanno

parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Mondiali Qatar. VINCENTE DOPPIA CHANCE Croazia o Marocco. Risultato: Vincente Mondiali ARGENTINA. Esito Vincente: NO.

VINCENTE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra prescelta, al termine dell'incontro, nei tempi regolamentari compreso recupero, vince entrambi i tempi di gioco. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE GRUPPO

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

VINCENTE MANIFESTAZIONE SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra presente nella descrizione della scommessa vincerà la manifestazione indicata (esito si) o meno (esito no). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

VINCENTE MARCATORE CON HANDICAP

Si deve pronosticare, il marcatore che otterrà il N° di goal più alto - sommando alla classifica marcatori ufficiale, l'eventuale handicap/goal attribuito. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

VINCENTE PER LA PRIMA VOLTA

Si deve pronosticare se la squadra che vincerà la manifestazione ha già vinto (Esito NO) o meno (Esito SI) la stessa nelle edizioni passate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

VINCENTE SENZA SQUADRA X

Si deve pronosticare il "vincente" campionato di serie A, escludendo dalla lista la squadra X. È prevista la voce ALTRO che comprende tutte le squadre non presenti nella lista ad esclusione della squadra X. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X ALMENO UN TEMPO

Si deve pronosticare se almeno un TEMPO (PRIMO o SECONDO) termina con un pareggio (esito SI). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ZERO TITOLI SI/NO

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa terminerà la stagione di riferimento con "zero titoli", cioè non riuscirà a conquistare la vittoria finale in nessuna delle manifestazioni specificate nella descrizione dell'avvenimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

CARTELLINI

CARTELLINO GIOCATORE SI/NO

Si deve pronosticare se al termine della partita (esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore), il giocatore indicato nella descrizione è stato ammonito/espulso (ESITO SI) o meno (ESITO NO). La scommessa si riferisce solo ai giocatori in campo. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CARTELLINO NELL'INTERVALLO MINUTI X-Y

Si deve pronosticare se verrà estratto (esito SI) o no (esito NO) almeno un cartellino (giallo o rosso) nell'intervallo di minuti indicato dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa si considera solo l'intervallo di minuti indicato dei tempi regolamentari, incluso eventuale recupero. Ai fini della refertazione il cartellino deve essere effettivamente estratto

dall'arbitro. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Juventus - Inter. Cartellino giallo estratto al 14' minuto (ricevuto da Bastoni). Cartellino nei minuti 00:00 - 09:59. Esito: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE ALMENO X CARTELLINI

Si deve pronosticare se ad entrambe le squadre saranno mostrati (esito SI), o meno (esito NO), almeno X cartellini. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Il valore attribuito ai cartellini è il seguente: 1 punto per ogni cartellino giallo; 2 punti per ogni cartellino rosso. Ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Inter – Roma. Entrambe le squadre ricevono almeno 2 cartellini. Cartellini ricevuti dall'Inter: 15' Barella (ammonito), 50' Bastoni (espulso). Valore totale cartellini ricevuti dall'Inter: $1+2 = 3$. Cartellini ricevuti dalla Roma: 9' Mancini (ammonito), 21', 68' Mancini (doppia ammonizione + espulsione). Valore totale cartellini ricevuti dalla Roma: $1+2 = 3$. Esito Vincente: SI.

ESITO 1X2 CARTELLINI MATCH

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il maggior numero di cartellini durante i tempi regolamentari. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

ESITO 1X2 CARTELLINI TEMPO (n)

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il maggior numero di cartellini durante il TEMPO (n). Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute

valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine tempo (n), nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE CARTELLINO (n)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa riceverà (esito SI) o meno (esito NO) il cartellino numero (n) nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Il cartellino rosso mostrato per somma di ammonizioni non corrisponde anch'esso al conteggio. In caso di mancata partecipazione di un calciatore all'incontro, di sospensione dell'incontro stesso e per tutto quello che non è menzionato, si farà riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan - Lazio. Quarto cartellino Calabria D. (Milan). Risultato: quarto cartellino Casale N. (Lazio). Esito Vincente: NO.

GIOCATORE RICEVE PRIMO CARTELLINO SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa riceverà (esito SI) o meno (esito NO) il primo cartellino dell'incontro. Sono esclusi eventuali tempi supplementari. L'esito "NO" comprende anche la voce "Nessun Cartellino". Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende nel campo dopo l'assegnazione del primo cartellino, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati allo staff tecnico, agli allenatori e ai giocatori in panchina. In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore indicato, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

GIOCATORE RICEVE UN CARTELLINO INCL. TS SI/NO

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO). Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore indicato, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente le espulsioni comminate durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché eventuali cartellini ai giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Serie A Milan - Atalanta. T. HERNANDEZ, Riceve Cartellino. Risultato: Hernandez T. (Milan) riceve un cartellino rosso. Esito Vincente: ESITO SI

NUMERO ESATTO CARTELLINI

Si deve pronosticare della partita indicata il numero esatto di cartellini durante i tempi regolamentari. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

NUMERO ESATTO CARTELLINI 1T

Si deve pronosticare il numero esatto di cartellini nel PRIMO TEMPO. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine primo tempo nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

PARI/DISPARI CARTELLINI

Si deve pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti nell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa sono inclusi anche gli eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo e in panchina; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni applicate ai giocatori già sostituiti. I punti attribuiti ai cartellini sono i

seguenti: 1 punto per ogni cartellino giallo; 2 punti per ogni cartellino rosso. Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi, ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Lecce - Verona. Pari/Dispari cartellini. Risultato: - cartellino: 1 giallo Belahyane R. 26' + 1 rosso all' 82'; - cartellino: 1 giallo 32' Guilbert F.; - cartellino: 1 rosso Tchatchoua J 40'; - cartellino: 1 giallo Serdar S. 56'. Esito Vincente: DISPARI.

PRIMO CARTELLINO

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il primo cartellino durante i tempi regolamentari. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO CARTELLINO 1T

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il primo cartellino durante il primo tempo. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine primo tempo, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

QUASI CARTELLINO (GIOCATORE RICEVE CARTELLINO O COMMITTE ALMENO 2 FALLI)

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato riceverà almeno un cartellino o commetterà almeno 2 falli (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero e sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati al giocatore indicato quando si trova in panchina. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

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

Esempio 1: SERIE A, NAPOLI – FIORENTINA. D. Simeone RICEVE CARTELLINO o COMMITTE ALMENO 2 FALLI. RISULTATO: D. Simeone (NAPOLI), RICEVE CARTELLINO e NON COMMITTE FALLI. Esito vincente: SI.

Esempio 2: SERIE A, MONZA - SALERNITANA; L. Caldirola RICEVE CARTELLINO O COMMITTE ALMENO 2 FALLI. RISULTATO: L. Caldirola (MONZA), COMMITTE 1 FALLO E NON RICEVE CARTELLINI. Esito vincente: NO.

TOTALE CARTELLINI CASA

Si deve pronosticare il numero totale di cartellini della squadra in casa al termine dei tempi regolamentari. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

TOTALE CARTELLINI OSPITE

Si deve pronosticare il numero di cartellini della squadra ospite al termine dei tempi regolamentari. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

TOTALE CARTELLINI CASA 1 TEMPO

Si deve pronosticare il numero di cartellini della squadra in casa al termine del PRIMO TEMPO. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine primo tempo, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

TOTALE CARTELLINI OSPITE 1 TEMPO

Si deve pronosticare il numero di cartellini della squadra ospite al termine del PRIMO TEMPO. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine primo tempo, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

TOTALE CARTELLINI RICEVUTI NEI MINUTI X-Y

Si deve pronosticare il totale dei cartellini ricevuti da entrambe le squadre in una specifica fascia minuti indicata. Il valore attribuito ai cartellini: 1 per ogni cartellino giallo e 2 per ogni cartellino rosso. Ogni giocatore può ottenere un massimo di PUNTI 3 cartellini: 1 cartellino giallo (+1) e 1 cartellino rosso (+2). Gli esiti disponibili per questa scommessa sono: 0: zero cartellini ricevuti nella fascia minuti indicata; 1: esattamente un cartellino ricevuto nella fascia minuti indicata; 2+: due o più cartellini ricevuti nella fascia minuti indicata. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Totale cartellini ricevuti: 10:00 e 15:00. Risultato Cartellini: Juventus 0 e Inter 1. Esito Vincente 1.

U/O CARTELLINI

Si deve pronosticare se la somma dei Cartellini delle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà inferiore (under) o superiore (over) alla soglia presente nella descrizione della scommessa. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e quanto stabilito dal decreto vigente.

U/O CARTELLINI GIALLI GIOCATORE MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini gialli estratti al giocatore indicato nell'intera manifestazione sarà superiore (over) o inferiore ad un valore determinato. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di

doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti. Se una partita viene sospesa o annullata si fa riferimento al decreto vigente. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CARTELLINI NELLA GIORNATA

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini mostrati nella giornata indicata della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al valore indicato. L'accettazione del gioco viene chiusa con l'inizio del primo incontro della giornata di campionato oggetto di scommessa. Ciascun cartellino giallo vale 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Il secondo cartellino giallo non sarà conteggiato quindi, un giocatore non potrà accumulare un numero di punti maggiore di 3. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero, al fine della determinazione del punteggio, non vengono conteggiati eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, partecipanti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Se anche un solo incontro della giornata indicata viene sospeso o annullato e non concluso entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: SERIE A, U/O 25.5 CARTELLINI NELLA GIORNATA 8. RISULTATI GIORNATA 8: CARTELLINI: Empoli - Udinese: 3 (C. GIALLI); Lecce-Sassuolo: 5 (C. GIALLI); Inter - Bologna: 5 (C. GIALLI); Juventus - Torino: 2 (C. GIALLI); Genova - Milano: 8 (C. GIALLI) e 1 (C. ROSSI); Monza-Salernitana: 3 (C. GIALLI); Lazio-Atalanta: 2 (C. GIALLI); Frosinone-Verona: 5 (C. GIALLI); Cagliari-Roma: 5 (C. GIALLI); Napoli-Fiorentina: 6 (GIALLI). TOTALE CARTELLINI 44. Esito vincente: OVER.

U/O CARTELLINI PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se la somma dei Cartellini delle due squadre al termine del PRIMO TEMPO sarà inferiore (under) o superiore (over) alla soglia presente nella descrizione della scommessa. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine primo tempo, nonché quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CARTELLINI ROSSI GIOCATORE MANIFESTAZIONE



Si deve pronosticare se il numero totale di cartellini rossi estratti al giocatore indicato nell'intera manifestazione sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CARTELLINI SQUADRA

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini mostrati alla sola squadra oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato. Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Vengono presi in considerazione i soli tempi regolamentari dell'incontro (90 minuti più eventuale recupero). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, seduti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O CARTELLINI TEMPO X

Si deve pronosticare se la somma dei cartellini mostrati alle due squadre, nel corso del tempo X, sarà inferiore (under) o superiore (over) al valore stabilito. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Un cartellino giallo vale 1 punto e un cartellino rosso vale 2 punti (ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine del tempo X, nonché i cartellini mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina.

Esempio: Lecce - Verona. U/O 5.5 cartellini Tempo 1. Risultato U/O cartellini Primo Tempo: cartellino: 1 giallo Belahyane R. 26'; cartellino: 1 rosso 32' Guilbert F.; cartellino: 1 giallo 33' Pierotti S.; cartellino: 1 rosso Tchatchoua J 40'; cartellino: 1 giallo Serdar S. 42'. Esito Vincente: OVER.

COMBOBET

ALMENO UN ESPULSIONE + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nell'incontro sarà espulso almeno un giocatore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR "Video Assistant Referee" (Esito SI) o meno (Esito NO). Ai fini della scommessa valgono i soli tempi

regolamentari. Per “consultazione” si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo (“on field review”); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare (“silent check”). La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché eventuali sanzioni applicate ai giocatori già sostituiti. È valida l'espulsione per doppia ammonizione. Si specifica che l'espulsione e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro. • Con l'esito “SI” si pronostica che viene espulso almeno un giocatore e che l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR. • Con l'esito “NO” si pronostica una delle seguenti possibilità: - non vengono espulsi giocatori e l'arbitro non consulta il monitor VAR. - viene espulso almeno un giocatore e l'arbitro non consulta il monitor VAR. - non vengono espulsi giocatori e l'arbitro consulta almeno una volta il monitor VAR. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la fonte video associata.

Esempio: Serie A Venezia - Udinese. Risultato: Cartellino Rosso: 53° Toure I. (Fallo). Arbitro NON consulta il monitor VAR. Esito Vicente: NO.

ALMENO UN GIOCATORE ESPULSO SI/NO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro sarà espulso almeno un giocatore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR “Video Assistant Referee” (Esito SI) o meno (Esito NO). Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Per “consultazione” si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo (“on field review”); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare (“silent check”). Si specifica che l'espulsione di un giocatore e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro. La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni applicate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti. È valida l'espulsione per doppia ammonizione. Gli esiti sono 4: 1) SI+SI: nell'incontro viene espulso almeno un giocatore e l'arbitro consulta il monitor VAR. 2) SI+NO: nell'incontro viene espulso almeno un giocatore e l'arbitro non consulta il monitor VAR. 3) NO+SI: nell'incontro non viene espulso nessun giocatore e l'arbitro consulta il monitor VAR. 4) NO+NO: nell'incontro non viene espulso nessun giocatore e l'arbitro non consulta il monitor VAR. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e il decreto vigente.

Esempio: Venezia - Udinese. ALMENO UN GIOCATORE ESPULSO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR. Risultato: Cartellino Rosso al 53° Toure I. (Udinese) + arbitro non consulta il monitor VAR. Esito Vicente SI+NO.

ALMENO UN RIGORE BATTUTO SI/NO + ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR SI/NO

Si deve pronosticare se nell'incontro sarà battuto almeno un rigore e se l'arbitro consulterà almeno una volta il monitor VAR (Video Assistant Referee). Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Per “consultazione” si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo (“on field review”); non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare (“silent check”). Si specifica che il rigore battuto e la consultazione del monitor VAR sono azioni distinte, non necessariamente collegate e possono avvenire in momenti diversi dell'incontro. Gli esiti sono 4: 1) SI+SI: nell'incontro verrà battuto almeno un rigore e l'arbitro consulta il monitor VAR; 2) SI+NO: nell'incontro verrà battuto almeno un rigore e l'arbitro non consulta il monitor VAR; 3) NO+SI: nell'incontro non verranno battuti rigori e l'arbitro consulterà il monitor VAR; 4) NO+NO: nell'incontro non verranno battuti rigori e l'arbitro non consulterà il monitor VAR. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e il decreto vigente.

Esempio: Serie A Lazio – Cagliari. Risultato: Rigore: 76° Zaccagni M.(Rigore) + arbitro NON consulta il monitor VAR. Esito Vicente: SI+NO.

CHI SEGNA IL GOAL X + FINALE

Si deve pronosticare chi segna il goal X e l'esito finale dell'incontro nei 90 minuti più recupero. Sono esclusi i tempi supplementari ed eventuali rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CORNER BATTUTI CASA + CORNER BATTUTI OSPITE

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di CASA sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore indicato e se i calci d'angolo battuti dalla squadra OSPITE sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore stabilito. Ai fini della scommessa si potrà solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti quattro possibili esiti: Under + Under; Under + Over; Over + Under; Over + Over. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal decreto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Empoli – Udinese. COMBO CORNER BATTUTI U/O 7.5 CASA + U/O 12.5 OSPITE. Risultato: Corner battuti Empoli: 8; Corner battuti Udinese: 11. Esito Vincente: OVER + UNDER.

DC IN + MULTIGOL

Si deve pronosticare la combinazione tra Doppia Chance IN e Multigol XY. Per quanto riguarda la "Doppia Chance IN" si può scommettere sulla vittoria della squadra menzionata per prima nella descrizione della scommessa o sul pareggio (esito 1X) oppure sulla vittoria della squadra menzionata per seconda nella descrizione della scommessa (esito 2). Invece, per quanto riguarda il "Multigol XY" occorre pronosticare se il numero totale di goal realizzati da entrambe le squadre sarà compreso nel range indicato nella scommessa oppure no (esito Altro). Gli esiti possibili derivanti dalla combinazione di Doppia Chance IN e Multigol XY sono quattro: "1X + Multigol"; "1X + Altro"; "2+ Multigol"; "2 + Altro". Si terranno in considerazione i tempi regolamentari, più eventuale recupero. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro o per tutto quello che non è menzionare si fa riferimento a quanto stabilito dal regolamento vigente in materia.

DC IN + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN" e "U/O MATCH" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti possibili sono: 1X + UNDER; 1X + OVER; 2 + UNDER; 2 + OVER. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DC IN/OUT + MULTIGOL

Si deve pronosticare la combinazione tra Doppia Chance In/Out e Multigol XY. Per quanto riguarda la "Doppia Chance In/Out" si può scommettere sulla vittoria della squadra casa o Squadra ospite (esito 12) oppure sul pareggio delle squadre menzionate nella descrizione della scommessa (esito X). Invece, per quanto riguarda il "Multigol XY" occorre pronosticare se il numero totale di goal realizzati da entrambe le squadre sarà compreso nel range indicato nella scommessa oppure no (esito Altro). Gli esiti possibili derivanti dalla combinazione di Doppia Chance Out e Multigol XY sono quattro: "12 + Multigol"; "12 + Altro"; "X + Multigol"; "X + Altro". Si terranno in considerazione i tempi regolamentari, più eventuale recupero. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro o per tutto quello che non è menzionare si fa riferimento a quanto stabilito dal regolamento vigente in materia.

DC IN/OUT + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "DOPPIA CHANCE IN/OUT" e "U/O MATCH" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti possibili sono: 12 + UNDER; 12 + OVER; X + UNDER; X + OVER. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DC OUT + MULTIGOL

Si deve pronosticare la combinazione tra Doppia Chance Out e Multigol XY. Per quanto riguarda la "Doppia Chance Out" si può scommettere sulla vittoria della squadra menzionata per seconda nella descrizione della scommessa o sul pareggio (esito X2) oppure sulla vittoria della squadra menzionata per prima nella descrizione della scommessa (esito 1). Invece, per quanto riguarda il "Multigol XY" occorre pronosticare se il numero totale di goal realizzati da entrambe le squadre sarà compreso nel range indicato nella scommessa oppure no (esito Altro). Gli esiti possibili derivanti dalla combinazione di Doppia Chance Out e Multigol XY sono quattro: "1 + Multigol"; "1 + Altro"; "X2+ Multigol"; "X2 + Altro". Si terranno in considerazione i tempi regolamentari, più eventuale recupero. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro o per tutto quello che non è menzionare si fa riferimento a quanto stabilito dal regolamento vigente in materia.

DC OUT + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "DOPPIA CHANCE OUT" e "U/O MATCH" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro. Gli esiti possibili sono: X2 + Under; X2 + OVER; 1 + UNDER; 1 + OVER. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DC IN + U/O GOAL TEMPO

Si deve individuare per il tempo Y dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN (1X) e sull'Under/Over X. Sono validi ai fini della scommessa i 45 min. + eventuali minuti di recupero del tempo Y. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC IN + GOAL/NOGOAL

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul Goal/Nogoal. Gli esiti possibili sono: 1X + Goal; 1X + Nessun gol; 2+Gol; 2 + Nessun gol. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DC IN + GG/NG TEMPO (n)

Si deve individuare per il tempo (n) dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul GG/NG. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Sono esclusi i tempi supplementari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile

sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC IN/OUT + GOAL/NOGOAL

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul Goal/Nogoal. Gli esiti possibili sono: 12+Goal; 12 + Nessun gol; X + Obiettivo; X + Nessun gol. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DC IN/OUT + GG/NG TEMPO (n)

Si deve individuare per il tempo (n) dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul GG/NG. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Sono esclusi i tempi supplementari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC IN/OUT + U/O GOAL TEMPO

Si deve individuare per il tempo Y dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT (12) e sull'Under/Over X. Sono validi ai fini della scommessa solo i 45 min. + eventuali minuti di recupero del tempo Y. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC OUT + U/O GOAL TEMPO

Si deve individuare per il tempo Y dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT (X2) e sull'Under/Over X. Sono validi ai fini della scommessa i 45 min. + eventuali minuti di recupero del tempo Y. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC OUT + GOAL/NOGOAL

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul Goal/NOGOAL. Gli esiti possibili sono: X2 + Goal; X2 + Nessun gol; 1 + gol; 1 + Nessun gol. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

DC OUT + GG/NG TEMPO (n)

Si deve individuare per il tempo (n) dell'incontro il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul GG/NG. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Sono esclusi i tempi supplementari. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 + U/O GOAL TEMPO X

Si deve pronosticare, al termine del tempo X (compreso eventuale recupero), il corretto abbinamento degli esiti risultato 1X2 + U/O goal. Se la partita viene sospesa o interrotta si fa riferimento al DM vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 CORNER + UNDER/OVER CORNER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse 1X2 corner e Under/Over corner al termine dell'incontro. Per angoli si intendono quelli effettivamente battuti, la sola assegnazione non è valida ai fini della refertazione. Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Torino - Parma. Esito 1X2 corner + U/O 14.5 corner. Risultato: Torino: 7 angoli battuti; Parma: 5 angoli battuti. Esito Vincente: 1+UNDER.

ESITO 1X2 CORNER + 1X2 VALORE CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Corner" e "1X2 Cartellini" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro, esclusi tempi supplementari e rigori. Per "angoli" si intendono quelli effettivamente battuti, quelli assegnati e non battuti non contano. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo: ogni cartellino giallo vale come 1; ogni cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (classica doppia ammonizione con conseguente espulsione). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della

refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan - Inter. Risultato: Milan 3 calci d'angolo battuti. Inter 5 calci d'angolo battuti. Milan 2 cartellini gialli e 1 rosso (tot 4 punti). Inter 2 cartellini gialli (tot 2 punti).

Esito Vincente: 2+1.

ESITO 1X2 FALLI COMMESSI + U/O FALLI COMMESSI (INCL. T.S.)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito finale 1X2 falli commessi e l'U/O X falli commessi nell'incontro di riferimento. Saranno presi in considerazione anche gli eventuali tempi supplementari. Sono previsti 6 esiti: 1) 1+UNDER, si pronostica che la squadra di casa commetterà più falli della squadra ospite e che i falli commessi nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 2) 1+OVER, si pronostica che la squadra di casa commetterà più falli della squadra ospite e che i falli commessi nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 3) X+UNDER, si pronostica che le due squadre commetteranno lo stesso numero di falli e che i falli commessi nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 4) X+OVER, si pronostica che le due squadre commetteranno lo stesso numero di falli e che i falli commessi nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 5) 2+UNDER, si pronostica che la squadra ospite commetterà più falli della squadra di casa e che i falli commessi nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 6) 2+OVER, si pronostica che la squadra ospite commetterà più falli della squadra di casa e che i falli commessi nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Juventus - Inter. 1X2 falli commessi + U/O 3.5 falli commessi. Risultato falli commessi: 1 Juventus e 1 Inter. Esito Vincente: X+UNDER

ESITO 1X2 FINALE + GG/NG TEMPO X

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa 1X2 e Goal/No Goal nel Tempo X. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 FINALE + MARCATORE O SUO SOSTITUTO SEGNA SÌ

Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal. Ai fini della scommessa si potrà solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono

previsti 4 esiti possibili: 1+SEGNA; X+SEGNA; 2+SEGNA; ALTRO. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Milan-Inter. 1x2 + Barella o suo sostituto segna + U/O 4.5 Goal. Risultato Incontro: 2-2; Barella viene sostituito al 71' da Frattesi. SEGNA: 12' Thuram; 33' Giroud; 71' Jovic; 82' Frattesi. Esito Vincente: SEGNA+UNDER.

ESITO 1X2 FINALE + MULTIGOL

Si deve pronosticare alla fine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, la combinazione dell'esito finale 1X2 e della scommessa Multigol XY. Con l'esito finale 1x2 occorre definire se vincerà la squadra 1 (ovvero quella indicata per prima nella descrizione della scommessa, esito 1), la squadra 2 (ovvero quella indicata per seconda nella descrizione della scommessa, esito 2), oppure l'incontro finirà in parità (X). Con il Multigol XY occorre pronosticare se il numero totale di goal realizzati da entrambe le squadre sarà compreso nel range indicato nella scommessa oppure no (esito Altro). Gli esiti possibili dalla combinazione delle due scommesse sono: 1+ MG XY; 1+Altro; X+MGXY; X+Altro; 2+ mg XY; 2+Altro. Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO 1X2 FINALE + PRIMO MARCATORE O SUO SOSTITUTO SEGNA IL PRIMO GOAL

Si deve pronosticare contemporaneamente l'esito finale 1X2 dell'incontro e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match. Ai fini della scommessa si potrà solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 4 esiti possibili: 1+SEGNA; X+SEGNA; 2+SEGNA; ALTRO. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Milan-Inter. 1x2 + Barella o suo sostituto segna il primo goal. Risultato Incontro: 1-0. SEGNA: 12' Barella. Esito Vincente: 1+SEGNA.

ESITO 1X2 FINALE + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE O IL SUO SOSTITUTO

Si deve pronosticare se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal, e l'esito finale 1X2 dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. E' previsto l'esito ALTRO che comprende tutti gli esiti non contemplati. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non

si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Fiorentina-Roma. Esito 1 + Bonaventura G. o il suo sostituto segna almeno un goal. Risultato: Bonaventura G.: 1 goal; Esito finale: 1-0. Esito vincente: 1+segna.

ESITO 1X2 FINALE + U/O CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Finale" e "U/O Cartellini" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro, esclusi tempi supplementari e rigori. Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo: ogni cartellino giallo vale come 1; ogni cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (classica doppia ammonizione con conseguente espulsione). Ai fini della refertazione, non saranno presi in considerazione i cartellini estratti dopo il fischio finale della partita e delle frazioni di gioco, nonché quelli mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti o dopo il fischio finale, all'allenatore o allo staff tecnico. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan - Inter. 1X2 FINALE + U/O 4.5 CARTELLINI. Risultato: Esito Finale 1-1. Milan 2 cartellini gialli e 1 rosso (tot 4 punti). Inter 2 cartellini gialli (tot 2 punti). Esito Vincente: X+UNDER.

ESITO 1X2 FINALE + 1X2 VALORE CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Finale" e "1X2 Cartellini" relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro, esclusi tempi supplementari e rigori. Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo: ogni cartellino giallo vale come 1; ogni cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (classica doppia ammonizione con conseguente espulsione). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati ai giocatori in panchina, a quelli già sostituiti o dopo il fischio finale, all'allenatore o allo staff tecnico. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan - Inter. Risultato: Esito Finale 1-1; Milan 2 cartellini gialli e 1 rosso (tot 4 punti). Inter 2 cartellini gialli (tot 2 punti). Esito Vincente: X+1.

ESITO 1X2 FINALE+ UNDER/OVER 1.5

Si deve individuare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 1,5. Gli esiti possibili sono: 1-Under 1,5; 1-Oltre 1,5; X – Meno di 1,5; X – Oltre 1,5; 2 – Sotto

1,5; 2 – Oltre 1,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 FINALE + UNDER/OVER 3.5

Si deve individuare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 3,5. Gli esiti possibili sono: 1-Under 3,5; 1-Oltre 3,5; X – Sotto 3,5; X – Oltre 3,5; 2 – Sotto 3,5; 2 – Oltre 3,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 FINALE + UNDER/OVER 4.5

Si deve individuare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 4,5. Gli esiti possibili sono: 1-Under 4,5; 1-Oltre 4,5; X – Sotto 4,5; X – Oltre 4,5; 2 – Sotto 4,5; 2 – Oltre 4,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 FINALE + U/O CORNER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Finale 1X2", "U/O Corner" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, esclusi tempi supplementari e rigori. Per "corner" si intendono quelli effettivamente battuti, quelli assegnati e non battuti non contano. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan - Inter. 1X2 FINALE + U/O 7.5 CORNER. Risultato: Esito Finale 1-1; Milan 3 calci d'angolo battuti; Inter 5 calci d'angolo battuti. Esito Vincente: X+OVER.

ESITO 1X2 FINALE + 1X2 CORNER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Finale" e "1X2 Corner". Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Per "corner" si intendono quelli effettivamente battuti, quelli assegnati e non battuti non contano. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan - Inter. Risultato: Esito Finale 1-1; Milan 3 calci d'angolo battuti; Inter 5 calci d'angolo battuti. Esito Vincente: X+2.

ESITO 1X2 FINALE + VAR SI/NO

Si deve pronosticare il risultato finale della partita ai tempi regolamentari (esclusi tempi supplementari e rigori) e se sarà consultato o meno 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 bordo campo (on field review). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 FINALE + GOAL/NOGOAL TEMPO X

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa 1X2 Finale e Goal/No Goal nel Tempo X. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 FINALE + U/O CORNER

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Finale 1X2", "U/O Corner" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, esclusi tempi supplementari e rigori. Per "corner" si intendono quelli effettivamente battuti, quelli assegnati e non battuti non contano. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan - Inter. 1X2 FINALE + U/O 7.5 CORNER. Risultato: Finale 1-1. Milan 3 calci d'angolo battuti; Inter 5 calci d'angolo battuti. Esito Vincente: X + OVER.

ESITO 1X2 FINALE + UNDER/OVER 1.5

Si deve individuare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 1,5. Gli esiti possibili sono: 1-Under 1,5; 1-Oltre 1,5; X – Meno di 1,5; X – Oltre 1,5; 2 – Sotto 1,5; 2 – Oltre 1,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 FINALE + UNDER/OVER 3.5

Si deve individuare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 3,5.

Gli esiti possibili sono: 1-Under 3,5; 1-Oltre 3,5; X – Sotto 3,5; X – Oltre 3,5; 2 – Sotto 3,5; 2 – Oltre 3,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 FINALE + UNDER/OVER 4.5

Si deve individuare, al termine dei tempi regolamentari compreso l'eventuale recupero, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull'Under/Over 4,5. Gli esiti possibili sono: 1-Under 4,5; 1-Oltre 4,5; X – Sotto 4,5; X – Oltre 4,5; 2 – Sotto 4,5; 2 – Oltre 4,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 TEMPO 1 + UNDER/OVER 1.5 TEMPO 1

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 1° Tempo e sull'Under/Over 1,5 1° Tempo. Gli esiti possibili sono: 1 1° Tempo -Under 1,5 1° Tempo; 1 1° Tempo -Over 1,5 1° Tempo; X 1° Tempo – Sotto 1,5 1° Tempo; X 1° Tempo – Oltre 1,5 1° Tempo; 2 1° Tempo – Sotto 1,5 1° Tempo; 2 1° Tempo – Oltre 1,5 1° Tempo. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ESITO 1X2 TEMPO X/FINALE + U/O GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse: 1X2 al termine del tempo X regolamentare più eventuale recupero, ESITO 1X2 al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) e Under/Over GOAL segnati da ambedue le squadre al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, sarà al di sopra (Over) o al di sotto (Under) al valore indicato nella scommessa. Per la refertazione fa fede quanto diretto dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato, si applicano le disposizioni del regolamento vigente.

1X2 TIRI IN PORTA + U/O TIRI IN PORTA (INCL. T.S.)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito finale 1X2 Tiri in Porta e l'U/O X Tiri in Porta nell'incontro di riferimento. Saranno presi in considerazione anche gli eventuali tempi supplementari. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Sono previsti 6 esiti: 1) 1+UNDER, si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri in porta della squadra ospite e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 2) 1+OVER, si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri in porta della squadra ospite e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 3)

X+UNDER, si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 4) X+OVER, si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 5) 2+UNDER, si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri in porta della squadra di casa e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 6) 2+OVER, si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri in porta della squadra di casa e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Juventus - Inter. 1X2 Tiri in porta + U/O 7.5 Tiri in porta. Risultato Tiri in porta: 6 Juventus e 2 Inter. Esito Vincente: 1+OVER.

1X2 TIRI IN PORTA + U/O TIRI IN PORTA (INCL. T.S. E PALI/TRAVERSE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito finale 1X2 Tiri in Porta e l'U/O X Tiri in Porta nell'incontro di riferimento. Saranno presi in considerazione anche gli eventuali tempi supplementari. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti verranno considerati come tiri in porta. Sono previsti 6 esiti: 1) 1+UNDER, si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri in porta della squadra ospite e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 2) 1+OVER, si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri in porta della squadra ospite e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 3) X+UNDER, si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 4) X+OVER, si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri in porta e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 5) 2+UNDER, si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri in porta della squadra di casa e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 6) 2+OVER, si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri in porta della squadra di casa e che i tiri in porta effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Juventus - Inter. 1X2 Tiri in porta + U/O 7.5 Tiri in porta. Risultato Tiri in porta: 6 Juventus e 2 Inter. Esito Vincente: 1+OVER.

1X2 TIRI TOTALI + U/O TIRI TOTALI (INCL. T.S.)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito finale 1X2 Tiri Totali e l'U/O X Tiri in Porta nell'incontro di riferimento. Saranno presi in

considerazione anche gli eventuali tempi supplementari. Per “tiri totali” si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Sono previsti 6 esiti: 1) 1+UNDER, si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri totali della squadra ospite e che i tiri totali effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 2) 1+OVER, si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri totali della squadra ospite e che i tiri totali effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 3) X+UNDER, si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali e che i tiri totali effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 4) X+OVER, si pronostica che le due squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali e che i tiri totali effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito; 5) 2+UNDER, si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri totali della squadra di casa e che i tiri totali effettuati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) al valore X prestabilito; 6) 2+OVER, si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri totali della squadra di casa e che i tiri totali effettuati nell'incontro saranno superiori (OVER) al valore X prestabilito. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Juventus - Inter. 1X2 Tiri totali + U/O 9.5 Tiri totali. Risultato Tiri totali: 8 Juventus e 2 Inter. Esito Vincente: 1+OVER.

GIOCATORE ASSIST + RICEVE CARTELLINO

Si deve pronosticare se, il giocatore oggetto di scommessa realizza almeno un assist e riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Ricevendo il cartellino, include sia le ammonizioni, che le espulsioni. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Serie A Real Madrid - Napoli. Osimhen Almeno un Assist e riceve almeno un cartellino. Risultato: Assist: 31' Modric; Cartellini: 14' Kroos, 33' Lobotka, 59' Modric, 82' Osimhen. Esito Vincente: NO.

GIOCATORE DOPPIETTA + 1X2 FINALE

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Giocatore Doppietta Si/No” e “1X2 Risultato Finale” considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. Per

“doppietta” si intende la realizzazione di almeno due gol. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GIOCATORE FA ASSIST + GIOCATORE Y SEGNA

Si deve pronosticare se in una stessa azione di gioco, si verificheranno entrambi gli eventi indicati: che il giocatore X farà assist e che il giocatore Y segnerà (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Saranno presi in considerazione solo i tempi regolamentari più eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori indicati, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE FA ASSIST + GIOCATORE Y SEGNA INCL. TS

Si deve pronosticare se in una stessa azione di gioco, si verificheranno entrambi gli eventi indicati: che il giocatore X farà assist e che il giocatore Y segnerà (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Saranno presi in considerazione anche i tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori indicati, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE SEGNA + RICEVE CARTELLINO

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno un gol e riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO). "Riceve cartellino" include sia le ammonizioni, che le espulsioni. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse saranno mandate a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le

sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Serie A Milan - Atalanta. T. HERNANDEZ, SEGNA E RICEVE CARTELLINO. Risultato: Esito finale 3-0; Hernandez T. (Milan) segna un gol; Hernandez T. (Milan) riceve un cartellino rosso. Esito Vincente: ESITO SI.

GG/NG + MARCATORE O SUO SOSTITUTO SEGNA

Si deve pronosticare contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (SEGNA) o meno (NON SEGNA) almeno un goal e se entrambe le squadre realizzeranno (GOAL) o meno (NOGOAL) almeno un goal ciascuna nel match. Sono previsti quattro possibili esiti: SEGNA + GOAL; SEGNA + NOGOAL; NON SEGNA + GOAL; NON SEGNA + NOGOAL. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Milan - Inter. Barella o suo sostituto segna + Goal/Nogoal. Risultato Incontro: 2-2; Barella viene sostituito al 71' da Frattesi. SEGNA: 12' Thuram; 33' Giroud; 71' Jovic; 82' Frattesi. Esito Vincente: SEGNA + GOAL.

GG/NG + UNDER/OVER 2.5

Si deve individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/No Goal e sull'Under/Over 2.5. Gli esiti possibili sono: Goal-Under 2.5; Nessun gol over 2,5; Nessun gol – Sotto 2,5; Obiettivo – Oltre 2,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE + DC IN

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance IN" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE + DC OUT

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance OUT" considerando i soli tempi regolamentari, incluso

recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE + DC IN/OUT

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance IN/OUT" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE + GG/NG

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Gol/No Gol" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE + RIS. ESATTO MULTIPLO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto Multiplo" considerando i soli i tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE + SQUADRA SEGNA PRIMO GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse Marcatore Si/No e Segna Primo Goal, considerando i soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 5 siti: Si + Casa; Si + Ospite; No+Casa; No + Ospite; Nessun gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE + U/O GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Sì/No" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL (n) + RIS. ESATTO (25 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore SEGNA GOAL (n)" e "Risultato esatto" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. L'esito "Altro" comprende: nessun gol (0-0); il giocatore oggetto di scommessa non segna il goal (n); il goal(n) è un'autorete; altri risultati non elencati nella lista degli esiti. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL (n) + 1X2 FINALE

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore SEGNA GOAL (n)" e "1X2" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MULTIGOL CASA + MARCATORE O SUO SOSTITUTO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà compreso o uguale ai valori XY indicati e se il giocatore Z, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal nel match. Sono previsti due possibili esiti: SI + SI: il numero di goal realizzato dalla squadra di casa è compreso o uguale ai valori XY indicati e il giocatore Z, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. L'esito ALTRO include: -il numero di goal realizzato dalla squadra di casa non è compreso o uguale ai valori XY indicati. -il giocatore Z non segna e non viene sostituito. -il giocatore Z non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna. Se il giocatore Z entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore Z non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

Esempio: Milan - Napoli 2-1 (25' Hernandez, 33' Leao, 81' Simeone). Multigol 1-2 Casa + Segna almeno un goal Leao o il suo sostituto. Leao segna un goal e non viene sostituito. Esito vincente: SI + SI.

MULTIGOL CASA + MULTIGOL OSPITE

Si deve pronosticare se, nella partita oggetto di scommessa, il numero dei goal segnati dalla squadra di casa (la prima menzionata nella descrizione dell'avvenimento) al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero sarà nel range XY e contemporaneamente se il numero dei goal segnati dalla squadra ospite (la seconda menzionata nella descrizione dell'avvenimento) nei tempi regolamentari più eventuale recupero sarà nel range ZW (esito SI) nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione non saranno considerati eventuali tempi supplementari. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione e per quanto non previsto dal decreto vigente.

Esempio: Serie A Lazio-Juventus. MULTIGOL (2-4) LAZIO + MULTIGOL (1-3) Juventus. Risultato Finale: 3-1; Goal Lazio:(3); Goal Juventus:(1). Esito vincente: SI.

MULTIGOL OSPITE + MARCATORE O SUO SOSTITUTO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà compreso o uguale ai valori X-Y indicati e se il giocatore Z, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal nel match. Sono previsti due possibili esiti: SI + SI: il numero di goal realizzati dalla squadra ospite è compreso o uguale ai valori XY indicati e il giocatore Z, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. L'esito ALTRO include: -il numero di goal realizzati dalla squadra ospite non è compreso o uguale ai valori XY indicati. -il giocatore Z non segna e non viene sostituito. -il giocatore Z non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna. Se il giocatore Z entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore Z non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

Esempio: • Milan - Napoli 1-2 (25' Politano, 35' Leao, 80' Simeone).

1. Multigol 1-2 Ospite + Segna almeno un goal Politano o il suo sostituto. Politano segna un goal e non viene sostituito. Esito vincente: SI + SI.

2. Multigol 2-4 Ospite + Segna almeno un goal Osimhen o il suo sostituto. Osimhen non segna, viene sostituito da Simeone, che segna un goal. Esito vincente: SI + SI.

MULTIGOL 1T + MULTIGOL 2T

Si deve pronosticare se, nell'incontro oggetto di scommessa, il numero dei goal segnati da entrambe le squadre nel primo tempo regolamentare più eventuale recupero sarà nel range XY e contemporaneamente se il numero dei goal segnati da entrambe le squadre nel solo secondo tempo regolamentare più eventuale recupero sarà nel range ZW (esito SI) o meno (Esito NO) nella manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione non saranno considerati eventuali tempi supplementari. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione e per quanto non previsto dal decreto vigente.

Esempio: Serie A Lazio-Juventus. MULTIGOL (1-2) 1T + MULTIGOL (2-4) 2T. Risultato Finale:3-1; Primo tempo:(2-0); Secondo tempo: (1-1). Esito vincente: SI.

OVER 2,5 1T + OVER 1,5 2T

Si deve pronosticare se nel primo tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 2,5 e nel secondo Tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 1,5 (Esito SI) o meno (Esito NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

OVER GOAL CASA + OVER GOAL OSPITE SI/NO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, i goal segnati dalla squadra in casa saranno superiori ad una determinata soglia e se i goal segnati dalla squadra ospite saranno superiori ad una determinata soglia. Sono esclusi tempi supplementari e rigorosi. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

OVER GOAL CASA + UNDER GOAL OSPITE SI/NO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita indicata i gol segnati dalla squadra in casa sarà superiore ad una soglia determinata e se i gol segnati dalla squadra ospite sarà inferiore ad una soglia determinata. Sono esclusi tempi supplementari e rigorosi. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

OVER 1,5 1T + OVER 0,5 2T

Si deve pronosticare se nel primo tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 1,5 e nel secondo Tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 0,5 (Esito si) o meno (Esito NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

OVER 1,5 1T + OVER 2,5 2T

Si deve pronosticare se nel primo tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 1,5 e nel secondo Tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 2,5 (Esito si) o meno (Esito NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

OVER 0,5 1T + OVER 1,5 2T

Si deve pronosticare se nel primo tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 0,5 e nel secondo Tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 1,5 (Esito si) o meno (Esito NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

OVER 0,5 1T + OVER 2,5 2T

Si deve pronosticare se nel primo tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 0,5 e nel secondo Tempo ci saranno più goal rispetto alla soglia indicata 2,5 (Esito si) o meno (Esito NO). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

PARZIALE/FINALE + GG/NG

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo combinato con l'esito finale della partita che e anche se entrambe le squadre segneranno almeno un goal (GG) oppure almeno una delle squadre non segna alcun goal (NG). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

PRIMO GOAL + FINALE

Si deve pronosticare chi segna il primo goal e l'esito finale dell'incontro nei 90 minuti più recupero. Sono esclusi i tempi supplementari ed eventuali rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

PRIMO MARCATORE + DC IN

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Doppia Chance IN" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende in

campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE + DC IN/OUT

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore" e "Doppia Chance IN/OUT" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE + DC OUT

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore" e "Doppia Chance OUT" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE + GG/NG

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore" e "Goal/No Goal" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scende in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al decreto vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE + RIS. ESATTO MULTIPLO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore" e "Risultato Esatto Multiplo" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. È previsto anche l'esito "ALTRO", comprendente le voci "Nessun Goal" (0-0), "Primo Goal Autorete", qualsiasi calciatore non presente nella lista e tutte le altre combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORE SI/NO + ESPULSIONE SI/NO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "RIGORE SI/NO" ed "ESPULSIONE SI/NO" al termine dei regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina, vengono quindi escluse dalla scommessa eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

RIGORI T/T + U/O

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+ recupero e supplementari) la squadra che ha tirato più rigori e anche se il numero di calci di rigore tirati supera o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

RISULTATO ESATTO + MARCATORE O SUO SOSTITUTO SEGNA

Si deve pronosticare contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il risultato esatto del match e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

RISULTATO ESATTO + PRIMO MARCATORE O SUO SOSTITUTO

Si deve pronosticare contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il risultato esatto del match e se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre

situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

RISULTATO ESATTO + SEGNA ALMENO UN GOAL GIOCATORE O SUO SOSTITUTO

Si deve pronosticare se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal, e il risultato esatto dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. È previsto l'esito ALTRO che comprende tutti gli esiti non contemplati. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Fiorentina-Roma. Risultato Esatto 1-0 + Bonaventura G. o il suo sostituto segna almeno un goal. Risultato: Esito finale: 0-0. Esito vincente: ALTRO.

RISULTATO ESATTO MULTIPLO + MARCATORE O SOSTITUTO

Si deve pronosticare se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal, e il risultato esatto dell'incontro, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. È previsto l'esito ALTRO che comprende: il giocatore X e il suo sostituto non segnano; il giocatore X non segna e non viene sostituito; l'incontro termina con un risultato esatto non presente nel gruppo di esiti proposti. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Como – Inter. RISULTATO ESATTO MULTIPLO + segna P. Cutrone o Sostituto. Risultato: 2-2 (12' A. Fadera, 33' M. Taremi, 71' Belotti, 82' Marcus Thuram); P. Cutrone sostituito all'61' da Belotti. Esito vincente: SI.

RISULTATO FINALE 1X2 + GOAL/NOGOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sulla scommessa Goal/noGoal. Gli esiti possibili sono: 1 + Goal; 1 + nessun gol; X + Gol; X + nessun gol; 2 + Gol; 2 + nessun gol. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

RISULTATO FINALE 1X2 + UNDER/OVER 2,5



Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale + sull'Under/Over 2,5. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

SQUADRA VINCE CAMPIONATO + COPPA NAZIONALE

Si deve pronosticare se la squadra indicata nella descrizione della scommessa riuscirà a vincere il campionato e la coppa nazionale. È necessario vincere nello stesso anno, il Campionato e la Coppa Nazionale. Le coppe Nazionali sono: Coppa Italia, Coppa di Francia, Fa Cup, DFB Pokal, Coppa del Re e Coppa del Belgio.

SQUADRA VINCE GIRONE E MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà prima nel girone e vincerà la manifestazione di riferimento (esito sì) o meno (esito no). In caso di mancata partecipazione della squadra alla manifestazione, le relative scommesse andranno un rimborso. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori e al decreto vigente.

Esempio: Europei 2020 FRANCIA VINCE IL GIRONE + VINCE MANIFESTAZIONE.
RISULTATO Classifica Girone A: 1. FRANCIA; 2. GERMANIA; 3. PORTOGALLO; 4. UNGHERIA. Vince Europei 2020: ITALIA. Esito Vincente: NO.

SOMMA GOAL SQUADRA X + MARCATORE Y O SUO SOSTITUTO SEGNA

Si deve pronosticare contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, il numero esatto di goal realizzati dalla squadra X e se il giocatore Y, o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal nel match. Sono previsti cinque possibili esiti: 1 + SI: la squadra X realizza esattamente 1 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. 2 + SI: la squadra X realizza esattamente 2 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. 3 + SI: la squadra X realizza esattamente 3 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. 4 + SI: la squadra X realizza esattamente 4 goal e il giocatore Y, o chi subentra al suo posto dalla panchina, segna almeno un goal. L' esito ALTRO include: -la squadra X non segna. -la squadra X segna almeno 5 goal. -il giocatore Y non segna e non viene sostituito. -il giocatore Y non segna, viene sostituito, e chi subentra al suo posto dalla panchina non segna. Se il giocatore Y entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già segnato, e il giocatore Y non segna e non viene sostituito, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO".

Esempio: Milan - Napoli. SOMMA GOAL SQUADRA 1 + Leao O SUO SOSTITUTO SEGNA. Risultato Incontro: 2-1 (25' Hernandez; 33' Leao; 81' Simeone). Esito Vincente: 2 + SI.

ULTIMO MARCATORE + DC IN

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore Si/No" e "DC IN" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in

cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

ULTIMO MARCATORE + DC IN/OUT

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "ultimo Marcatore Si/No" e "DC IN/OUT" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ULTIMO MARCATORE + DC OUT

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "ultimo Marcatore Si/No" e "DC OUT" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ULTIMO MARCATORE + GG/NG

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Goal/No Goal" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

ULTIMO MARCATORE + U/O GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore. Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti. La voce ALTRO comprende: Nessun Gol (0-0), L'ultimo gol è un'Autorete, Qualsiasi calciatore non presente nella lista. Per la refertazione fa fede quanto diretto dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

ULTIMO MARCATORE + 1X2

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "1X2" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

ULTIMO MARCATORE + RISULTATO ESATTO (25 ESITI)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Risultato Esatto" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali ulteriori e calci di rigore. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

UNDER GOAL CASA + OVER GOAL OSPITE SI/NO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, i goal segnati dalla squadra in casa saranno inferiori ad una determinata soglia e se i goal segnati dalla squadra ospite saranno superiori ad una determinata soglia. Sono esclusi tempi supplementari e rigorosi. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

UNDER GOAL CASA + UNDER GOAL OSPITE SI/NO

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nella partita di riferimento, i goal segnati dalla squadra in casa saranno inferiori ad una determinata soglia e se i goal segnati dalla squadra ospite saranno inferiori ad una determinata soglia. Sono esclusi tempi supplementari e rigorosi. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno

fedele il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O GIOCATORE 1 + GIOCATORE 2 (TITOLARI)

Si deve pronosticare se la somma dei goal realizzati dai giocatori indicati nella scommessa, sarà superiore (over) o inferiore (under) alla soglia prefissata. Si tiene conto dei soli tempi regolamentari (90° minuto + eventuale recupero). Nel caso in cui uno dei due calciatori non dovesse giocare o non dovesse iniziare la partita dal primo minuto, le scommesse verranno rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente.

U/O + MARCATORE O SUO SOSTITUTO SEGNA

Si deve pronosticare contemporaneamente, nei tempi regolamentari dell'incontro, se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà (SEGNA) o meno (NON SEGNA) almeno un goal e se la somma dei goal realizzati nel match sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore Y prestabilito. Sono previsti 4 possibili esiti: SEGNA + UNDER; SEGNA + OVER; NON SEGNA + UNDER; NON SEGNA + OVER. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Milan - Inter. Barella o suo sostituto segna + U/O 4.5 Goal. Risultato Incontro: 2-2; Barella viene sostituito al 71' da Frattesi. SEGNA: 12' Thuram; 33' Giroud; 71' Jovic; 82' Frattesi. Esito Vincente: SEGNA + UNDER.

U/O GOAL 1T + U/O GOAL 2T

Si deve pronosticare se nel primo tempo più eventuale recupero ci saranno più goal rispetto alla soglia X e nel secondo Tempo più eventuale recupero ci saranno più goal rispetto alla soglia Y. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O GOAL CASA + U/O GOAL OSPITE

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over Casa e sull'Under/Over Ospite indicati. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Sono previsti 4 esiti: Under+Under; Under+Over; Over+Under; Over+Over. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SQUADRA CASA + U/O SQUADRA OSPITE TEMPO X



Si deve pronosticare, nel tempo X della partita, il corretto abbinamento degli esiti Under/Over GOAL segnati dalla squadra CASA + Under/Over GOAL segnati dalla squadra OSPITE. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari + eventuali minuti di recupero. Per la refertazione fa fede quanto diretto dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato, si applicano le disposizioni del regolamento vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE + CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione ed il giocatore che vincerà la classifica marcatori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CRONOLIVE

Sono mercati LIVE super-rapidi, che consentono di piazzare scommesse su eventi singoli del match in intervalli temporali di 1 e 5 minuti, rendendo sempre viva l'attenzione sull'incontro qualunque sia il risultato del match. In pratica si può scommettere direttamente sull'azione di gioco in campo, e non più solo sul risultato della partita. Per essere validato ai fini di questi tipi di scommessa, Un Calcio d'angolo/punizione/rigore ecc. deve essere ASSEGNATO nel periodo temporale indicatore, indipendentemente da quando questo venga poi battuto, si intende dunque concretizzato quando questo viene effettivamente "fischio" dall'arbitro.

CRONO 60 SEC.

Scommetti su cosa accadrà nel prossimo minuto! Ci sarà un goal, un corner, un cartellino o un fuorigioco? Si intende concretizzare l'esito SI quando viene effettivamente assegnato dall'arbitro. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati all'allenatore o allo staff tecnico. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CRONO 5 MIN.

Scommetti su cosa accadrà nei prossimi 5 minuti! Ci sarà un goal, un corner, un cartellino o un fuorigioco? Si intende concretizzare l'esito SI quando viene effettivamente assegnato dall'arbitro. Ai fini delle scommesse non sono considerati i cartellini mostrati all'allenatore o allo staff tecnico. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

GARA 5 MIN.

Cosa succederà prima nell'intervallo di 5 Minuti? 5 fra Corner e punizioni? 5 Rimesse? Un obiettivo? Puoi scommetterci! Si intende concretizzare l'esito SI quando viene effettivamente assegnato dall'arbitro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

PROSSIMO EVENTO

Scommetti su cosa accadrà prima dopo uno specifico minuto di gara! Una rimessa laterale o dal fondo? Una punizione o un corner? Si intende concretizzare l'esito SI quando viene effettivamente assegnato dall'arbitro. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

TEAM 60 SEC.

Entrambe le squadre guadagneranno una rimessa laterale o una punizione in un minuto? Si intende concretizzato l'esito SI quando la rimessa o il calcio di punizione viene effettivamente assegnato dall'arbitro. Qualsiasi calcio di punizione è conteggiato ai fini della scommessa (diretto/indiretto) derivante da qualsiasi tipo di infrazione (es. fuorigioco/rientro non autorizzato sul terreno di gioco.) Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CHANCHE MIX

2 O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (2 o GOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: Esito SI: La partita finirà o 2 (la SQUADRA 2 vincerà la partita) o GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o si verificheranno entrambi gli esiti; Esito NO: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X e NOGOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 O GG TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) (45 MIN. + eventuale recupero) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione, cioè esito 2 (vittoria ospite) o esito GOAL, entrambe le squadre segnano almeno un goal. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

2 O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (2 o NOGOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: Esito SI: La partita finirà o 2 (la SQUADRA 2 vincerà la partita) o NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita); Esito NO: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 1X e GOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 O NG TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) (45MIN + eventuale recupero) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione, cioè esito 2 (vittoria ospite) o esito NO GOAL, una delle due squadre non segna alcun goal. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

2 O OVER (n)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (2 o OVER (n)) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: ESITO SI: La partita finirà o 2 (la SQUADRA 2 vincerà la partita) o OVER (n) o si verificheranno entrambi gli esiti; ESITO NO: Tutti gli altri possibili esiti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 O OVER TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

2 O UNDER (n)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (2 o UNDER (n)) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 esiti: ESITO SI: La partita finisce o 2 (la SQUADRA 2 vincerà la partita) o UNDER (n) o si verificheranno entrambi gli esiti; ESITO NO: Tutti gli altri possibili esiti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa

vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 O UNDER TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

2 TEMPO (n) o 2 FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 TEMPO (n) O 1 FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 TEMPO (n) O X FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre

situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ASSIST O RICEVE CARTELLINO

Si deve pronosticare se, il giocatore oggetto di scommessa effettuerà almeno un assist o riceverà almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono i soli tempi regolamentari. Ricevendo il cartellino, include sia le ammonizioni, che le espulsioni. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno un rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Real Madrid - Napoli. Osimhen Assist o riceve cartellino. Risultato: Assist: 31' Modric; Cartellini: 14' Kroos, 33' Lobotka, 59' Modric, 82' Osimhen. Esito Vincente: SI.

GIOCATORE SEGNA O FA ALMENO (n) TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare se nella partita oggetto di scommessa il giocatore indicato segnerà almeno un gol o effettuerà almeno n tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta. Sarà esito SI, se si verificherà almeno una delle due condizioni. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio 1: SERIE A, Milan - Bologna O. Giroud SEGNA O ALMENO 2 TIRI IN PORTA. Risultato: Milan - Bologna 0-0; O. Giroud (MILANO), 2 TIRI IN PORTA. Esito vincente: SI.

Esempio 2: SERIE A, Torino - Atalanta A. BELOTTI SEGNA O ALMENO 3 TIRI IN PORTA. Risultato: Torino - Atalanta 1-2; A. BELOTTI (TORINO) GOAL (42'); A. BELOTTI (TORINO), 1 TIRO IN PORTA. Esito vincente: SI.

GIOCATORE SEGNA O FA ASSIST

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato segnerà oppure farà assist (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Saranno presi in considerazione soltanto i tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione del giocatore all'incontro, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. In caso di avvenimento non disputato, o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, saranno utilizzati i dati diramati della manifestazione e in mancanza i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

GIOCATORE SEGNA O RICEVE CARTELLINO

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso). In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse saranno mandate a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. Ai fini della refertazione, si fa riferimento al decreto vigente e ai dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Serie A, Milan - Fiorentina R. Leao SEGNA O RICEVE CARTELLINO. Risultato finale: 2-0; Leao R. (Milan) segna un goal; Leao R. (Milan) riceve un cartellino giallo. ESITO VINCENTE: Esito SI.

GIOCATORE X O GIOCATORE Y SEGNANO IL PRIMO GOAL

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari, il giocatore x o il giocatore y realizzeranno il primo goal dell'incontro (ESITO SI) o meno (ESITO NO). La scommessa è valida se almeno uno dei due giocatori partecipa all'incontro. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

Esempio1: Serie A Roma-Lazio. P. Dybala o L. Alberto segnano il primo goal. Risultato Finale: 1-2; L. Alberto: 0-1 (20 min.); P. Dybala: 1-1 (35 min.); L. Alberto: 1-2 (69 min.). Esito Vincente: SI.

Esempio 2: Serie A. Roma-Lazio P. Dybala o L. Alberto segnano il primo goal. Risultato Finale: 1-3; D. Cataldi:0-1 (20 min.); L. Alberto:0-2 (28 min.); P. Dybala:1-2 (35 min.); L. Alberto:1-3 (69 min.). Esito Vincente: NO.

GIOCATORE O SUO SOSTITUTO REALIZZERANNO ALMENO Y GOAL INC. TS

Si deve pronosticare se nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari il giocatore X e chi subentrerà al suo posto dalla panchina realizzeranno complessivamente almeno Y goal (Esito SI) o meno (Esito No). Ai fini della scommessa si considera la somma dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto. Se il giocatore X non viene sostituito, si attirerà solo i suoi goal. Con l'esito SI si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e il suo sostituto segnano in totale almeno Y goal (la somma totale dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto è pari almeno a Y). - il giocatore X segna almeno Y goal e non viene sostituito. Con l'esito NO si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e il suo sostituto segnano in totale meno di Y goal (la somma totale dei goal realizzati dal giocatore X e dal suo sostituto è inferiore a Y). - il giocatore X segna meno di Y goal e non viene sostituito. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Torino - Inter. Simeone o il suo sostituto realizzeranno almeno 3 goal. Risultato Incontro: 2-0. Simeone: 1-O al 59'; Sostituto di Simeone (Ngonge): 2-0 al 78'. Esito Vincente: NO.

GIOCATORE O IL SUO SOSTITUTO RICEVE ALMENO UN CARTELLINO INCL. TS

Si deve pronosticare se, il giocatore indicato o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un cartellino (giallo o rosso) nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter Milik o il suo sostituto riceve un cartellino. Risultato: Milik viene sostituito al 35' da Vlahovic; Milik non riceve cartellino; Vlahovic riceve cartellino al 42'. Esito vincente: SI.

OVER O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (GOAL o OVER x) risulterà vincente nella partita di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). La scommessa è ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

OVER O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (NO GOAL o OVER x) risulterà vincente nella partita di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). La scommessa è ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PAREGGIO 1T O FINALE

Si deve pronosticare se finirà in pareggio il primo tempo o la partita nei 90 minuti più recupero. Sono esclusi i tempi supplementari ed eventuali rigori. Se la partita viene sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente.

SQUADRA VINCE 1T O FINALE

Si deve pronosticare se la squadra X finirà in vantaggio il primo tempo o se vincerà l'incontro nei 90 minuti più recupero. Sono esclusi i tempi supplementari ed eventuali rigori. Se la partita viene sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione e quanto stabilito dal decreto vigente.

TANDEM (GIOCATORE O IL SUO SOSTITUTO RICEVE CARTELLINO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore indicato o chi subentrerà al suo posto dalla panchina riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un cartellino (giallo o rosso). Ai fini della scommessa si considera esclusivamente il giocatore indicato e il suo diretto sostituto dalla panchina. Con l'esito SI si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore indicato riceve almeno un cartellino (giallo o rosso); - il giocatore X non riceve cartellini ma chi subentra al suo posto dalla panchina riceve almeno un cartellino (giallo o rosso); - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina ricevono entrambi almeno un cartellino (giallo o rosso). Con l'esito NO si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore indicato e chi subentra al suo posto dalla panchina non ricevono cartellini. - il giocatore indicato non riceve cartellini e non viene sostituito. - il giocatore indicato entra dalla panchina al posto di un calciatore che ha già ricevuto un cartellino (giallo o rosso), e il giocatore indicato non riceve cartellini e non viene sostituito. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

TANDEM (GIOCATORE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal (SI) o meno (NO). Ai fini della scommessa si considera esclusivamente il giocatore indicato e il suo diretto sostituto dalla panchina. Se il giocatore oggetto di scommessa non segna e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

TANDEM (GIOCATORE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA INCL. TS)

Si deve pronosticare se il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Sono inclusi anche gli eventuali tempi supplementari. Ai fini della scommessa si considera solamente il giocatore X e il suo diretto sostituto dalla panchina. Se il giocatore X non segna e non viene sostituito, l'esito vincente sarà "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Inter - Juventus. Segna Martínez o il suo sostituto. Risultato: 1-0. (69' L. Henrique). Martínez sostituito al 62' da L. Henrique. Esito vincente: SI.

TANDEM (GIOCATORE X O GIOCATORE Y O LORO SOSTITUTI REALIZZA ASSIST INCL. TS)

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, almeno uno tra: il Giocatore X o l'eventuale suo sostituto, il Giocatore Y o l'eventuale suo sostituto fa assist (Esito SI) o no (Esito NO). Sono inclusi anche gli eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori nominati (Giocatore X e/o Giocatore Y), le scommesse saranno rimborsate. Un giocatore è considerato partecipante all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Per sostituto si intende esclusivamente il primo calciatore che prende il posto del giocatore oggetto di scommessa nel corso dell'incontro. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Risultato incontro: 1-1. -71' Zhegrova (Juve) segna con assist di Zhegrova; -80' Cisse A. (Milan) segna.

Esempio 1. Milik o suo sostituto o Thuram o suo sostituto fa assist. -Milik viene sostituito al 65'da Zhegrova; -Zhegrova assist al 71'; -Thuram non fa assist. Esito Vincente: SI.

Esempio 2. Gonzalez o suo sostituto o Bonny o suo sostituto fa assist. -Gonzalez gioca l'intero incontro senza assist; -Bonny viene sostituito da Esposito; -né Bonny né Esposito fanno assist. Esito vincente: NO.

TANDEM (GIOCATORE X O GIOCATORE Y O LORO SOSTITUTI RICEVE CARTELLINO INCL. TS)

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, almeno uno tra: il Giocatore X o l'eventuale suo sostituto, il Giocatore Y o l'eventuale suo sostituto riceve "cartellino" (Esito SI) o no (Esito NO). Sono inclusi anche gli eventuali tempi supplementari. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini comminati durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori nominati (Giocatore X e/o Giocatore Y), le scommesse saranno rimborsate. Un giocatore è considerato partecipante all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Per sostituto si intende esclusivamente il primo calciatore che prende il posto del giocatore oggetto di scommessa nel corso dell'incontro. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Milan. Risultato incontro: 1-1. -60' Locatelli sostituito da Gatti. -72' Fofana riceve un cartellino giallo. -83' Gatti riceve un cartellino giallo.

Esempio 1. Locatelli o suo sostituto o Moreira o suo sostituto riceve cartellino. -Locatelli sostituito al 65'da Gatti; -Gatti riceve cartellino al 83'; -Moreira non riceve cartellino. Esito Vincente: SI.

Esempio 2. Gonzalez o suo sostituto o Moreira o suo sostituto riceve cartellino. -Gonzalez gioca l'intero incontro senza ricevere cartellino; -Moreira viene sostituito da Pulisic; -né Moreira né Pulisic ricevono cartellino. Esito vincente: NO.

TANDEM (PRIMO MARCATORE O SUO SOSTITUTO SEGNA IL PRIMO GOAL INCL. TS)

Si deve pronosticare se nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà il primo goal del match (esito SI) o meno (esito NO). Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X segna il primo goal del match. - il giocatore X non segna il primo goal del match ma chi subentra al suo posto dalla panchina segna il primo goal del match. Con l'esito "NO" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore X e chi subentra al suo posto dalla panchina non segnano il primo goal del match; - il giocatore X non segna il primo goal del match e non viene sostituito. l'incontro termina 0-0. - il primo goal del match è un'autorete. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Torino - Inter. PRIMO MARCATORE Simeone o il suo sostituto. Sostituto di Simeone al 72' Ngonge. Risultato: 1-0 goal al 78' di Ngonge. Risultato: SI.

TANDEM + (GIOCATORE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal o/e colpirà almeno un palo/traversa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Serie A Juventus – Inter. RISULTATO: Esito finale dell'incontro: 1-1. Goal Juve: 71' Vlahovic; goal Inter: 80' Calhanoglu H.; 66' Thuram M. (Inter) colpisce il palo; 70' Darmian (Inter) colpisce la traversa.

1: Milik o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa. Milik viene sostituito al 65' da Vlahovic; Milik non segna e non colpisce palo/traversa; Vlahovic segna e non colpisce palo/traversa. Esito vincente: SI.

2: Gatti F. o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa. Gatti F. viene sostituito al 70' da Kean; Gatti F. non segna e non colpisce palo/traversa; Kean non segna e non colpisce palo/traversa. Esito vincente: NO.

TANDEM + (GIOCATORE O IL SUO SOSTITUTO SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA INCL. TS)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato o chi subentrerà al suo posto dalla panchina, segnerà almeno un goal o/e colpirà almeno un palo/traversa (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse saranno rimborsate. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports.

Esempio: Serie A Juventus - Inter. Milik o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa. RISULTATO: Esito finale dell'incontro: 1-1; Goal Juve: 71' Vlahovic; Milik viene sostituito al 65' da Vlahovic; Milik non segna e non colpisce palo/traversa; Vlahovic segna e non colpisce palo/traversa. Esito vincente: SI.

TANDEM + (GIOCATORE X O GIOCATORE Y O LORO SOSTITUTI SEGNA O COLPISCE ALMENO UN PALO O UNA TRAVERSA INCL. TS)

Si deve pronosticare se, nell'incontro di riferimento, almeno uno tra: il Giocatore X o l'eventuale suo sostituto, il Giocatore Y o l'eventuale suo sostituto segna oppure colpirà palo o una traversa nel corso dell'incontro (Esito SI) o no (Esito NO). Sono inclusi anche gli eventuali tempi supplementari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori nominati (Giocatore X e/o Giocatore Y), le scommesse saranno rimborsate. Un giocatore è considerato partecipante all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Per sostituto si intende esclusivamente il primo calciatore che prende il posto del giocatore oggetto di scommessa nel corso dell'incontro. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A Juventus – Inter. Risultato incontro: 1-1. -66' Thuram M. (Inter) colpisce il palo; -70' Darmian (Inter) colpisce la traversa; -71' Zhegrova (Juve) segna; -80' Calhanoglu (Inter) segna.

Esempio 1. Milik o suo sostituto o Thuram o suo sostituto segna e/o colpisce palo/traversa. -Milik viene sostituito al 65'da Zhegrova; -Zhegrova segna al 71'; -Thuram non segna e non colpisce palo/traversa. Esito vincente: SI

Esempio 2. Gonzalez o suo sostituto o Bonny o suo sostituto segna e/o colpisce palo/traversa. -Gonzalez gioca l'intero incontro senza segnare e senza colpire palo/traversa; -Bonny viene sostituito da Esposito; -né Bonny né Esposito segnano o colpiscono palo/traversa. Esito vincente: NO.

UNDER O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (GOAL o UNDER x) risulterà vincente nella partita di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

UNDER O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (NOGOAL o UNDER X) risulterà vincente nella partita di riferimento (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Ai fini della scommessa si tiene conto solo tempi regolamentari più eventuale recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O GG

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due pronostici (1 o GOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: SI: La partita finirà o 1 (la SQUADRA 1 vincerà la partita) o GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o si

verificheranno entrambi gli esiti; NO: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi X2 e NOGOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O NG

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due pronostici (1 o NOGOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: SI: La partita finirà o 1 (la SQUADRA 1 vincerà la partita) o NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita) o entrambi gli esiti. NO: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi x2 e GOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O GG TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) (45 MIN + eventuale recupero) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione, cioè esito 1 (vittoria in casa) o esito GOAL, entrambe le squadre segnano almeno un goal. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

1 O NG

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due pronostici (1 o NOGOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: SI: La partita finirà o 1 (la SQUADRA 1 vincerà la partita) o NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita); NO: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi X2 e GOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O NG TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) (45MIN + eventuale recupero) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione, cioè esito 1 (vittoria in casa) o esito NO GOAL, una delle due squadre non segna alcun goal. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

1 O OVER (n)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (1 o OVER (n)) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: ESITO SI: La partita finirà o 1 (la SQUADRA 1 vincerà la partita) o OVER (n) o si verificheranno entrambi gli esiti; ESITO NO: Tutti gli altri possibili esiti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O OVER TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

1 O UNDER TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

1 TEMPO (n) O 2 FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 TEMPO (n) o 1 FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal

regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 TEMPO (n) O X FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O UNDER (n)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (1 o UNDER (n)) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 esiti: ESITO SI: La partita finisce o 1 (la SQUADRA 1 vincerà la partita) o UNDER (n) o si verificheranno entrambi gli esiti; ESITO NO: Tutti gli altri possibili esiti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O GG

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due pronostici (X o GOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: SI: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o GOAL (entrambe le squadre segneranno almeno un Goal) o si verificheranno entrambi gli esiti. NO: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 e NOGOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O GG TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) (45MIN + eventuale recupero) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione, cioè esito x (pareggio) o esito GOAL, entrambe le squadre segnano almeno un goal. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali

diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

X O NG

La scommessa consiste nel pronosticare se almeno uno dei due pronostici (X o NOGOAL) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: SI: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o NOGOAL (almeno una delle due squadre non segna durante la partita); NO: La partita finirà in tutti gli altri casi quindi 12 e GOAL. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O NG TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) (45 MIN. + eventuale recupero) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione, cioè esito X (pareggio) o esito NO GOAL, una delle due squadre non segna alcun goal. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

X O OVER (n)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (X o OVER (n)) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: ESITO SI: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o OVER(n) o si verificheranno entrambi gli esiti; ESITO NO: tutti gli altri possibili esiti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O OVER TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

X O UNDER TEMPO (n)

Si deve pronosticare se nel tempo (n) si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione. L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate nella descrizione non si realizzano. Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI". Ai fini della refertazione, e per tutte le

altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

X TEMPO (n) O 2 FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X TEMPO (n) O 1 FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X TEMPO (n) O X FINALE SI/NO

Si deve pronosticare se almeno uno dei 2 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O UNDER (n)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due pronostici (X o UNDER (n)) risulterà vincente nella partita di riferimento, ai tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Sono previsti 2 Esiti: ESITO SI: La partita finirà o X (la partita finirà in parità) o UNDER (n) o si verificheranno entrambi gli esiti; ESITO NO: Tutti gli altri possibili esiti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FANTASY (INCONTRO INDIRETTO)

PARTITA (INCONTRO INDIRETTO)

La partita fantasy consiste in uno scontro virtuale tra due squadre che non si affrontano direttamente. Il risultato di queste partite si determinerà tenendo conto del numero di goal segnati dalle due squadre nelle rispettive gare di riferimento. Per GARA DI RIFERIMENTO si intende sempre la prima partita utile che ciascuna delle due squadre a confronto nell'evento virtuale disputerà realmente. Saranno presi in considerazione soltanto i tempi regolamentari, comprensivi degli eventuali minuti di recupero. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore delle manifestazioni di riferimento.

Esempio: Partita Fantasy (INDIRETTA). Esito 1x2 ROMA - INTER. Incontri di riferimento: Roma – Lazio e Milan – Inter. Risultato: Roma – Lazio :1-1; Milan – Inter: 2-2. Risultato match fantasy: 1-2. Esito Vincente: 2.

FANTAMARCATORI (TITOLARI)

Consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che potrebbero non affrontarsi direttamente. Il risultato si determina tenendo conto del numero di gol segnati dai due MARCATORI nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO). Vince il giocatore che ha segnato più gol. Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due Marcatori a confronto. I due giocatori oggetto della scommessa devono essere entrambi TITOLARI, altrimenti le scommesse piazzate andranno a rimborso. I Giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti. Se la partita di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, tutte le scommesse piazzate saranno rimborsate. La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.

DOPPIA CHANCE IN (INDIRETTE)

Si deve pronosticare il risultato tra giocatore 1 e giocatore 2. Vedrà una vittoria per il giocatore 1 o un pareggio (1X). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN/OUT (INDIRETTE)

Si deve pronosticare che il risultato finale tra giocatore 1 e giocatore 2 vedrà una vittoria per il giocatore 1 o per il giocatore 2 (12). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre

situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DOPPIA CHANCE OUT (INDIRETTE)

Si deve pronosticare il risultato finale tra il giocatore 1 e il giocatore 2. Vedrà una vittoria per il giocatore 2 o un pareggio (X2). Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GOAL/NO GOAL (INDIRETTE)

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari entrambi i giocatori segnano almeno un goal. Se entrambi segnano almeno un goal l'esito è goal; viceversa, se uno dei giocatori o entrambi non segnano almeno un goal l'esito è no goal. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI DISPARI (INDIRETTE)

Si deve pronosticare se la somma dei goal segnati dai due giocatori alla fine dei tempi regolamentari è pari o dispari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO 10 ESITI (INDIRETTE)

Si deve pronosticare l'esatto numero di goal fatto dai giocatori 1 e 2 al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 0,5; U/O 1,5; U/O 2,5; U/O 3,5 (INDIRETTE)

Si deve pronosticare la somma totale dei goal segnati dai 2 due giocatori al termine dei tempi regolamentari della partita è superiore o uguale (OVER) inferiore o uguale (UNDER) al margine stabilito. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 ASSIST GRUPPI GIOCATORI TITOLARI X E GRUPPI GIOCATORI TITOLARI Y (INCONTRO INDIRETTO)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di assist realizzati dai due gruppi di giocatori nelle rispettive gare di riferimento. Saranno presi in considerazione esclusivamente i tempi regolamentari, inclusi i minuti di recupero. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X realizza più assist del gruppo Y nelle rispettive gare di riferimento; 2) il segno "X" indica che i due gruppi realizzano lo stesso numero di assist nelle rispettive gare di riferimento; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y realizza più assist

del gruppo X nelle rispettive gare di riferimento. La scommessa è valida solo se tutti i calciatori indicati partecipano all'incontro da titolari; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro da titolare quando è effettivamente sceso in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/Noslin (Lazio). Nelle rispettive gare di riferimento risultato: gruppo X: 2 assist realizzati da M. Thuram; 1 assist realizzato da Vlahovic; gruppo Y: 0 assist realizzati da T. Noslin; 1 assist realizzato da K. De Bruyne. Totale gruppo: 3. Totale gruppo Y: 1. Esito della scommessa: 1.

1X2 ASSIST GRUPPI GIOCATORI X E GRUPPI GIOCATORI Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S. (INDIRETTA)

Consiste in scontri virtuali tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di assist realizzati dai due gruppi di giocatori nella manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa sono presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X realizza più assist del gruppo Y; 2) il segno "X" indica che i due gruppi realizzeranno lo stesso numero di assist; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y realizza più assist del gruppo X. Ai fini della validità della scommessa, tutti i giocatori indicati devono partecipare alla manifestazione; la mancata partecipazione anche di un solo giocatore comporterà il rimborso della scommessa. Un giocatore si considera partecipante se è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: L. Martínez, D. Vlahovic. Giocatori Gruppo Y: V. Osimhen, R. Leão. Al termine della stagione di Serie A: Gruppo X: L. Martínez ha realizzato 26 assist e D. Vlahovic ha realizzato 18 assist. Gruppo Y: V. Osimhen ha realizzato 10 assist e R. Leão ha realizzato 11 assist. Totale gruppo X = 44 goal e Totale gruppo Y = 21 goal. Esito della scommessa: 1.

1X2 FALLI COMMESSI GRUPPI GIOCATORI TITOLARI X E GRUPPI GIOCATORI TITOLARI Y (INCONTRO INDIRETTO)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di falli commessi dai due gruppi di giocatori nelle rispettive gare di riferimento. Saranno presi in considerazione esclusivamente i tempi regolamentari, inclusi i minuti di recupero. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X commette più falli del gruppo Y nelle rispettive gare di riferimento; 2) il segno "X" indica che i due gruppi commettono lo stesso numero di falli nelle rispettive gare di riferimento; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y commette più falli

del gruppo X nelle rispettive gare di riferimento. La scommessa è valida solo se tutti i calciatori indicati partecipano all'incontro da titolari; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro da titolare quando è effettivamente sceso in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/ Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/ Noslin (Lazio). Nelle rispettive gare di riferimento risultato: gruppo X: 1 fallo commesso da M. Thuram; 0 cartellini commessi da Vlahovic; gruppo Y: 1 fallo commesso da T. Noslin; 1 fallo commesso a K. De Bruyne. Totale gruppo X: 1. Totale gruppo Y: 2. Esito della Vincenza: 2.

1X2 FALLI COMMESSI GRUPPI GIOCATORI X E GRUPPI GIOCATORI Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S. (INDIRETTA)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di falli commessi dai due gruppi di giocatori nella manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa sono presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X commette più falli del gruppo Y nella manifestazione; 2) il segno "X" indica che i due gruppi X e Y commettono lo stesso numero di falli nella manifestazione; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y commette più falli del gruppo X nella manifestazione. Ai fini della validità della scommessa, tutti i giocatori indicati devono partecipare alla manifestazione; la mancata partecipazione anche di un solo giocatore comporterà il rimborso della scommessa. Un giocatore partecipa se è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/Noslin (Lazio). Al termine della stagione di Serie A: Giocatori Gruppo X: 2 falli commessi da Thuram; 3 falli commessi da Vlahovic. Giocatori Gruppo Y: 3 falli commessi T. Noslin; 2 falli commessi da K. De Bruyne. Totale gruppo X: 5 punti. Totale gruppo Y: 5. Esito Vincenza: X.

1X2 GRUPPI X GIOCATORI TITOLARI E GRUPPI Y GIOCATORI TITOLARI (INDIRETTE)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di goal segnati dai due gruppi di giocatori nelle rispettive gare di riferimento nell'ambito della manifestazione. Ai fini della scommessa valgono soltanto i goal segnati nei tempi regolamentari, comprensivi degli eventuali minuti di recupero. Per gara di riferimento si intende la prima partita ufficiale della manifestazione effettivamente disputata da ciascun giocatore nell'ambito dell'evento virtuale. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X segna più

goal del gruppo Y; 2) il segno "X" indica che i due gruppi segnano lo stesso numero di goal; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y segna più goal del gruppo X. Ai fini della scommessa sono inclusi i goal su calcio di rigore, mentre non sono considerati gli autogol. La scommessa è valida solo se tutti i calciatori indicati partecipano all'incontro da titolari; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro da titolare quando è effettivamente sceso in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di incontro non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso della scommessa qualora non sia già determinabile un esito certo. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/Noslin (Lazio). Nelle rispettive gare di riferimento risultato: goal al 15' di M. Thuram; goal al 22' e al 74' di Vlahovic; goal al 34' di T. Noslin; zero goal di K. De Bruyne. Totale gruppo X: 3. Totale gruppo Y: 1. Esito della scommessa: 1.

1X2 GRUPPI GIOCATORI X E GRUPPI GIOCATORI Y MANIFESTAZIONE (INDIRETTA)

Consiste in scontri virtuali tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di goal segnati dai due gruppi di giocatori nella manifestazione di riferimento. Saranno presi in considerazione soltanto i goal segnati nei tempi regolamentari, comprensivi degli eventuali minuti di recupero. Sono inclusi i goal su calcio di rigore. Non sono considerati gli autogol. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X segna più goal del gruppo Y; 2) il segno "X" indica che i due gruppi segnano lo stesso numero di goal; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y segna più goal del gruppo X. Ai fini della validità della scommessa, tutti i giocatori indicati devono partecipare alla manifestazione; la mancata partecipazione anche di un solo giocatore comporterà il rimborso della scommessa. Un giocatore si considera partecipante se è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: L. Martínez, D. Vlahovic. Giocatori Gruppo Y: V. Osimhen, R. Leão. Al termine della stagione di Serie A: L. Martínez ha segnato 24 goal e D. Vlahovic ha segnato 18 goal. V. Osimhen ha segnato 17 goal e R. Leão ha segnato 11 goal. Totale gruppo X = 42 goal e Totale gruppo Y = 28 goal. Esito della scommessa: 1.

1X2 PUNTI CARTELLINI GRUPPI GIOCATORI TITOLARI X E GRUPPI GIOCATORI TITOLARI Y (INCONTRO INDIRETTO)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di cartellini ricevuti dai due gruppi di giocatori nelle rispettive gare di riferimento nell'ambito della manifestazione. Saranno presi in considerazione esclusivamente i tempi regolamentari, inclusi i minuti di

recupero. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X riceve più cartellini del gruppo Y nelle rispettive gare di riferimento; 2) il segno "X" indica che i due gruppi ricevono lo stesso numero di cartellini nelle rispettive gare di riferimento; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y riceve più cartellini del gruppo X nelle rispettive gare di riferimento. I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti: 1 punto per ogni cartellino giallo; 2 punti per ogni cartellino rosso. Ogni giocatore potrà ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso (+2 cartellino rosso). La scommessa è riferita ai giocatori indicati quando sono in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale. La scommessa è valida solo se tutti i calciatori indicati partecipano all'incontro da titolari; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro da titolare quando è effettivamente sceso in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/Noslin (Lazio). Nelle rispettive gare di riferimento risultato: gruppo X: 1 cartellino giallo e 1 cartellino rosso a M. Thuram; 1 cartellino giallo e 0 cartellini rossi a Vlahovic; gruppo Y: 0 cartellini gialli e 1 cartellino rosso a T. Noslin; 1 cartellino giallo e 0 cartellini rossi a K. De Bruyne. Totale gruppo: 4. Totale gruppo Y: 3. Esito della scommessa: 1.

1X2 PUNTI CARTELLINI GRUPPI GIOCATORI X E GRUPPI GIOCATORI Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S. (INDIRETTA)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di cartellini ricevuti dai due gruppi di giocatori nella manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa sono presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X riceve più cartellini del gruppo Y nella manifestazione; 2) il segno "X" indica che i due gruppi X e Y ricevono lo stesso numero di cartellini nella manifestazione; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y riceve più cartellini del gruppo X nella manifestazione. I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti: 1 punto per ogni cartellino giallo; 2 punti per ogni cartellino rosso. Ogni giocatore può accumulare al massimo 3 punti a partita. La scommessa è riferita ai giocatori indicati quando sono in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale. Ai fini della validità della scommessa, tutti i giocatori indicati devono partecipare alla manifestazione; la mancata partecipazione anche di un solo giocatore comporterà il rimborso della scommessa. Un giocatore partecipa se è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/Noslin (Lazio). Al termine della stagione di Serie A: Giocatori Gruppo X: 2

cartellini gialli e 1 cartellino rosso a Thuram; 3 cartellini gialli e 0 cartellini rossi a Vlahovic. Giocatori Gruppo Y: 1 cartellini gialli e 0 cartellino rosso T. Noslin; 2 cartellini gialli e 2 cartellino rosso a K. De Bruyne. Totale gruppo X: 7 punti. Totale gruppo Y: 7. Esito della scommessa: X.

1X2 TIRI IN PORTA GRUPPI GIOCATORI TITOLARI X E GRUPPI GIOCATORI TITOLARI Y (INCONTRO INDIRECTO)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale dei tiri in porta realizzati dai due gruppi di giocatori nelle rispettive gare di riferimento. Saranno presi in considerazione esclusivamente i tempi regolamentari, inclusi i minuti di recupero. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X realizza più tiri in porta del gruppo Y nelle rispettive gare di riferimento; 2) il segno "X" indica che i due gruppi realizza lo stesso numero di tiri in porta nelle rispettive gare di riferimento; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y realizza più tiri in porta del gruppo X nelle rispettive gare di riferimento. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. La scommessa è valida solo se tutti i calciatori indicati partecipano all'incontro da titolari; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro da titolare quando è effettivamente sceso in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/ Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/ Noslin (Lazio). Nelle rispettive gare di riferimento risultato: gruppo X: 2 tiri in porta realizzati da M. Thuram; 2 tiri in porta realizzati da Vlahovic; gruppo Y: 1 tiro in porta realizzato da T. Noslin; 2 tiri in porta realizzati da K. De Bruyne. Totale gruppo X: 4. Totale gruppo Y: 3. Esito della Vincenza: 1.

1X2 TIRI IN PORTA GRUPPI GIOCATORI X E GRUPPI GIOCATORI Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S. (INDIRETTA)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di tiri in porta realizzati dai due gruppi di giocatori nella manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa sono presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X realizza più tiri in porta del gruppo Y nelle rispettive gare di riferimento; 2) il segno "X" indica che i due gruppi realizza lo stesso numero di tiri in porta nelle rispettive gare di riferimento; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y realizza più tiri in porta del gruppo X nelle rispettive gare di riferimento. Per "tiri in porta" si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria che entra in rete (anche dopo aver colpito pali o traverse) o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal

portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo; eventuali pali o traverse colpiti non verranno considerati come tiri in porta. Ai fini della validità della scommessa, tutti i giocatori indicati devono partecipare alla manifestazione; la mancata partecipazione anche di un solo giocatore comporterà il rimborso della scommessa. Un giocatore partecipa se è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/Noslin (Lazio). Al termine della stagione di Serie A: Giocatori Gruppo X: 6 tiri in porta realizzati da Thuram; 8 tiri in porta realizzati da Vlahovic. Giocatori Gruppo Y: 4 tiri in porta realizzati da T. Noslin; 3 tiri in porta realizzati da K. De Bruyne. Totale gruppo X: 14 punti. Totale gruppo Y: 7. Esito Vincente: 1.

1X2 TIRI TOTALI GRUPPI GIOCATORI TITOLARI X E GRUPPI GIOCATORI TITOLARI Y (INCONTRO INDIRETTO)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale dei tiri totali realizzati dai due gruppi di giocatori nelle rispettive gare di riferimento. Saranno presi in considerazione esclusivamente i tempi regolamentari, inclusi i minuti di recupero. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X realizza più tiri totali del gruppo Y nelle rispettive gare di riferimento; 2) il segno "X" indica che i due gruppi realizza lo stesso numero di tiri totali nelle rispettive gare di riferimento; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y realizza più tiri totali del gruppo X nelle rispettive gare di riferimento. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. La scommessa è valida solo se tutti i calciatori indicati partecipano all'incontro da titolari; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro da titolare quando è effettivamente sceso in campo a partire dal primo minuto dell'incontro, al momento del fischio d'inizio del match, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/ Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/ Noslin (Lazio). Nelle rispettive gare di riferimento risultato: gruppo X: 2 tiri totali realizzati da M. Thuram; 2 tiri totali realizzati da Vlahovic; gruppo Y: 1 tiro totali realizzato da T. Noslin; 2 tiri totali realizzati da K. De Bruyne. Totale gruppo X: 4. Totale gruppo Y: 3. Esito della Vincente: 1.

1X2 TIRI TOTALI GRUPPI GIOCATORI X E GRUPPI GIOCATORI Y NELLA MANIFESTAZIONE INCL. T.S. (INDIRETTA)

Consiste in uno scontro virtuale tra due gruppi di giocatori che non si affrontano direttamente. Il risultato si determina confrontando il numero totale di tiri totali realizzati dai due gruppi di giocatori nella manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa sono

presi in considerazione anche eventuali tempi supplementari. Sono previsti 3 esiti: 1) Il segno 1 indica che il gruppo X realizza più tiri totali del gruppo Y nelle rispettive gare di riferimento; 2) il segno "X" indica che i due gruppi realizza lo stesso numero di tiri totali nelle rispettive gare di riferimento; 3) il segno 2 indica che il gruppo Y realizza più tiri totali del gruppo X nelle rispettive gare di riferimento. Per "tiri totali" si intendono sia i goal sia i tiri indirizzati nello specchio della porta, fuori lo specchio della porta o che colpiscano pali e traverse. Ai fini della validità della scommessa, tutti i giocatori indicati devono partecipare alla manifestazione; la mancata partecipazione anche di un solo giocatore comporterà il rimborso della scommessa. Un giocatore partecipa se è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo di tempo limitato. Ai fini della refertazione, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e, solo in mancanza di questi ultimi, i dati diramati dal fornitore Opta Sports (Stats Perform).

Esempio: Serie A. Giocatori Gruppo X: Thuram (Inter)/Vlahovic (Juve). Giocatori Gruppo Y: Bruyne (Napoli)/Noslin (Lazio). Al termine della stagione di Serie A: Giocatori Gruppo X: 8 tiri totali realizzati da Thuram; 8 tiri totali realizzati da Vlahovic. Giocatori Gruppo Y: 4 tiri totali realizzati da T. Noli; 3 tiri totali realizzati da K. De Bruyne. Totale gruppo X: 16 punti. Totale gruppo Y: 7. Esito Vincente: 1.

MINUTI LIVE

1X2 DOPO X MINUTI

Si deve pronosticare quale sarà il risultato parziale concretizzatosi una volta trascorsi i primi (X) minuti dell'incontro di riferimento, secondo il classico 1X2. Saranno presi in considerazione soltanto i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, saranno presi in considerazione i risultati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: ATALANTA-ROMA. 1X2 dopo 25 minuti. Risultato: 9' Goal ATALANTA; 32' Goal ROMA; 76' Goal ATALANTA. Risultato dopo 25 minuti: 1-0. Esito Vincente: 1.

1X2 INTERVALLO MINUTO X

Si deve pronosticare il risultato relativo al periodo di (X) minuti indicato nella scommessa. Sono previsti 3 possibili esiti: Squadra 1, Pareggio o Squadra 2. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PROSSIMO GOAL

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti di gara verrà segnato il gol [N]. Ai fini della scommessa, vengono presi in considerazione i tempi regolamentari (90minuti più eventuali minuti di recupero). Fasce: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59; - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59; - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59; - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59; - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59; - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59; - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59; - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59; - 81-Fine: dal minuto 80:00 a fine partita, compreso il tempo

di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PROSSIMO GOL CASA

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti di gara verrà segnato il gol [N] dalla squadra di casa. Gli esiti pronosticabili sono: INIZIO – 10, 11 – 20, 21 – 30, 31 – 40, 41 – 50, 51 – 60, 61 – 70, 71 – 80, 81 – FINE e NESSUNO. Ai fini della scommessa, vengono presi in considerazione i tempi regolamentari (90 minuti più eventuali minuti di recupero). Fasce: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59; - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59; - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59; - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59; - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59; - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59; - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59; - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59; - 81-Fine: dal minuto 80:00 a fine partita, compreso il tempo di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PROSSIMO GOL OSPITE

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti di gara verrà segnato il gol [N] dalla squadra ospite. Gli esiti pronosticabili sono: INIZIO – 10, 11 – 20, 21 – 30, 31 – 40, 41 – 50, 51 – 60, 61 – 70, 71 – 80, 81 – FINE e NESSUNO. Ai fini della scommessa, vengono presi in considerazione i tempi regolamentari (90 minuti più eventuali minuti di recupero). Fasce: - Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59; - 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59; - 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59; - 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59; - 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59; - 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59; - 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59; - 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59; - 81-Fine: dal minuto 80:00 a fine partita, compreso il tempo di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO CORNER AL MINUTO (n)

La scommessa consiste nel pronosticare quale delle due squadre batterà il primo corner all'interno della fascia i minuti indicata nella scommessa. Sono possibili tre esiti: Sono previsti 3 possibili esiti: [Squadra1], Nessuno o [Squadra2]. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. I calci d'angolo assegnati ma non battuti non contano. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOTALE CARTELLINI AL MINUTO (n)

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di cartellini estratti dall'arbitro nel periodo di 10 minuti indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) a 0,5. Ci sarà o non ci sarà almeno 1 cartellino. Ai fini della scommessa vengono presi in considerazione sia i cartellini gialli che i rossi, con i cartellini gialli che contano come 1 mentre i rossi come 2 (ciascun giocatore può totalizzare un massimo di 3 punti). I cartellini estratti dopo il

fischio finale oppure quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina non sono presi in considerazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOTALI GOAL AL MINUTO (n)

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati nel periodo di (n) minuti indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) a 0,5. Ci sarà o non ci sarà almeno 1 gol. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O CORNER AL MINUTO (n)

Si deve pronosticare se la somma dei Corner delle due squadre al termine dei tempi regolamentari sarà inferiore (under) o superiore (over) alla soglia presente nella descrizione della scommessa. Non sono presi in considerazione ai fini della scommessa i tempi di recupero. La scommessa viene certificata sulla base dell'effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O DOPO (n) MINUTI

Si deve pronosticare se il totale dei goal dell'incontro sarà under o over dopo [n] minuti. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MULTICHANCE

ALMENO UNO SEGNA

Si deve pronosticare se tra tutti i calciatori indicati nell'avvenimento almeno 1 Segna (ESITO SI) o meno (ESITO NO) un goal nelle partite di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata, le scommesse sono considerate nulle e verrà disposto il rimborso - nel caso in cui il recupero non avvenga entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS. Se entrambi i giocatori non scenderanno in campo, la scommessa andrà a rimborso. Se uno dei due giocatori non dovesse scendere in campo, ma l'altro sì, le scommesse sono valide. La data dell'avvenimento (chiusura scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALMENO UNO VINCE

Si deve pronosticare se tra tutte le squadre indicate nell'avvenimento almeno 1 vince (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nelle rispettive partite di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata, le scommesse sono considerate nulle e

verrà disposto il rimborso come stabilito dal decreto vigente. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MULTIPLUS

NON PERDE MAI

Si deve pronosticare se la squadra non perderà, nel range di data indicato, nessun incontro della manifestazione di riferimento. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa. Se un incontro non viene disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON PERDE MAI IN CASA

Si deve pronosticare nella stagione di riferimento se la squadra oggetto della scommessa non perderà mai in casa nella stagione di riferimento. Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Si considerano in casa pure le partite giocate in campo neutro ma da calendario considerate come casalinghe. Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa. Se un incontro non viene disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON PERDONO TUTTE

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento non perderanno (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari. Con il Segno No, si pronostica che almeno una delle squadre perda nella partita di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNANO TUTTE

La scommessa consiste nel pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento Segneranno (ESITO SI) o meno (ESITO NO) almeno un goal nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari. Con il Segno No si pronostica che

almeno una delle squadre non segni nella partita di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata (e non disputata entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), verrà disposto il rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNANO TUTTI

Si deve pronosticare se tutti i calciatori indicati nell'avvenimento Segneranno (ESITO SI) o meno (ESITO NO) un goal nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari. Quindi, con il Segno No, si pronostica che almeno uno dei giocatori indicati non segnerà nella partita di riferimento. Nel caso in cui, una partita di riferimento venisse sospesa o annullata (e non disputata entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), verrà disposto il rimborso. Inoltre, se uno dei calciatori indicati nell'avvenimento non scende in campo, le scommesse saranno considerate nulle e viene disposto il rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNANO TUTTI PER PRIMO

Si deve pronosticare se i calciatori indicati nell'avvenimento segnano tutti (ESITO SI) o meno (ESITO NO) il primo goal nelle rispettive partite di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata, e non disputata entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS, le scommesse verranno rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE ALMENO 1 ESPULSIONE

Si deve pronosticare se su tutte le squadre indicate verrà comminata almeno un'espulsione (cartellino rosso) nei tempi regolamentari. La scommessa è riferita soltanto ai giocatori in campo ed in panchina: vengono quindi escluse eventuali espulsioni di allenatori, dirigenti e staff tecnico. Sono inoltre escluse eventuali espulsioni comminate dopo il fischio finale della partita. Se il calciatore indicato scende in campo (anche per un periodo temporale brevissimo) le scommesse vengono considerate valide. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTI AMMONITI

Si deve pronosticare se i giocatori indicati verranno tutti ammoniti (esito si), o meno (esito no), nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata. Se una partita viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione. In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori, le scommesse saranno rimborsate, mentre saranno refertate in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori. l'espulsione diretta non verrà considerata come prima

ammonizione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE GOAL

Si deve pronosticare se tutte le partite indicate nell'avvenimento termineranno con entrambe le squadre a segno (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari. Con il Segno No, si pronostica che almeno in una delle partite di riferimento una delle due squadre non segnerà nessun goal. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata (e non disputata entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), verrà disposto il rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE GOAL AL PRIMO TEMPO

Si deve pronosticare se al termine degli incontri, le partite indicate finiranno al primo tempo TUTTE GOAL (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. La data dell'avvenimento (chiusura scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE OVER 2.5

Si deve pronosticare se tutte le partite delle squadre indicate nell'avvenimento termineranno con più di due goal (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari. Quindi, con il Segno No, si pronostica che almeno una delle partite di riferimento si concluderà con un punteggio la cui somma è pari o inferiore a 2 goal. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata (e non disputata entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), verrà disposto il rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE OVER 3.5

Si deve pronosticare se al termine degli incontri, le partite indicate finiranno TUTTE OVER 3.5 (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. La data dell'avvenimento (chiusura scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE OVER 1.5

Si deve pronosticare se al termine degli incontri, le partite indicate finiranno TUTTE OVER 1.5 (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. La data dell'avvenimento (chiusura

scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE OVER 1.5 AL PRIMO TEMPO

Bisogna pronosticare se al termine degli incontri, le partite indicate finiranno al primo tempo TUTTE OVER 1.5 (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. La data dell'avvenimento (chiusura scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE NON PASSANO IL TURNO

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa alla fase/giornata specificata, NON avranno passato il turno (esito SI) o meno (esito NO) per la fase successiva della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE NON VINCONO

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla data/giornata specificata, non vinceranno nei rispettivi incontri (esito SI) o meno (esito NO) al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE PASSANO IL TURNO

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa alla fase/giornata specificata, avranno passato il turno (esito SI) o meno (esito NO) per la fase successiva della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE PERDONO

Si deve pronosticare se tutte le squadre della lista perderanno il proprio incontro di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari. Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTI SENZA CARTELLINI

Si deve pronosticare se tutti i giocatori indicati nella descrizione della scommessa, termineranno i tempi regolamentari dell'incontro senza ricevere cartellini. L'esito è SI quando tutti i giocatori indicati nella descrizione dell'avvenimento non subiranno né ammonizioni né espulsioni nell'incontro di riferimento; L'esito è NO sarà quando almeno uno dei giocatori indicati nella descrizione dell'avvenimento subirà un'ammonizione o un'espulsione nell'incontro di riferimento. Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni. In caso di mancata partecipazione di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTI TITOLARI SI/NO

Si deve pronosticare se i giocatori X-Y e Z sono titolari (esito SI) o meno (esito NO) nella partita indicata. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE UNDER 3.5

Si deve pronosticare se al termine degli incontri, le partite indicate finiranno TUTTE UNDER 3.5 (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. La data dell'avvenimento (chiusura scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE VINCONO A ZERO

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase o alla giornata specificata, vinceranno senza subire reti nei rispettivi incontri (ESITO SI) o meno (ESITO NO) al termine dei tempi regolamentari. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE X (FINALE)

Si deve pronosticare se al termine degli incontri, le partite indicate finiranno TUTTE con segno X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. La data dell'avvenimento (chiusura scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TUTTE X AL PRIMO TEMPO



Si deve pronosticare se al termine del 1° TEMPO, le partite indicate finiranno TUTTE con segno X (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata si fa riferimento al Decreto vigente. La data dell'avvenimento (chiusura scommesse) sarà la data della prima partita di riferimento in calendario. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCONO TUTTE

Si deve pronosticare se tutte le squadre indicate nell'avvenimento vinceranno (ESITO SI) o meno (ESITO NO) nelle partite di riferimento nei tempi regolamentari, esclusi eventuali supplementari. Quindi, con il Segno NO, si pronostica che almeno una delle squadre perda o pareggi la partita di riferimento. Nel caso in cui una partita di riferimento venisse sospesa o annullata (e non disputata entro i 3 giorni indicati nel regolamento AAMS), verrà disposto il rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SCORECAST

Tipologie di scommesse che ti permettono di abbinare la tua scommessa sul "Risultato Esatto" o il classico 1X2 a quella sul "Primo Marcatore" o a quella sul "Giocatore Segna".

MARCATORE SI + ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

MARCATORE SI + RISULTATO ESATTO

Si deve pronosticare il risultato esatto e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno una rete. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

MARCATORE SI + U/O GOAL

Si deve pronosticare l'U/O della partita e se il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento segnerà almeno una rete. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore proposto non segnerà nell'incontro. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate. Se il calciatore indicato non partecipa all'incontro e/o non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

PRIMO MARCATORE + ESITO FINALE 1X2

Si deve pronosticare l'esito finale 1X2 della partita e se il calciatore indicato segnerà il primo goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. E' previsto l'esito "ALTRO" che comprende i casi in cui il marcatore indicato non segnerà il primo goal dell'incontro. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura saranno certificate. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE + RISULTATO ESATTO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore" e "Risultato Esatto" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso di partecipazione all'incontro di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura saranno certificate. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse andranno a rimborso. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE + U/O GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento fra "Primo Marcatore" ed "Under/Over Goal" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. È previsto l'esito "Altro" comprendente tutti gli altri esiti non espressamente indicati. In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte del calciatore oggetto di scommessa, le relative scommesse andranno a rimborso. Nel caso in cui il giocatore entri in campo dopo



la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento

Esempio: Serie A Lazio – Juve. Ciro Immobile SI - OVER GOAL 3.5 Risultato: 1-0. Gol di Ciro Immobile al quindicesimo minuto. Esito vincete: SI+ UNDER.

SPECIALI EUROPEI e MONDIALI

ACCOPPIATA GRUPPO IN ORDINE

Si deve pronosticare quali squadre saranno rispettivamente al primo e al secondo posto del girone o della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Champions League. ACCOPPIATA IN ORDINE Gr C. Risultato: 1. Real Madrid; 2. Napoli; 3. Braga; 4. Benfica. Esito Vincente: Real Madrid/Napoli.

ACCOPPIATA GRUPPO NON IN ORDINE

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al primo e al secondo posto del girone oggetto di scommessa. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Champions League ACCOPPIATA GRUPPO NON IN ORDINE Gr C. Risultato: 1. Real Madrid; 2. Napoli; 3. Braga; 4. Benfica. Esito Vincente: Real Madrid/ Napoli o Napoli/Real Madrid.

ACCOPPIATA PRIMA/ULTIMA DEL GIRONE

Si devono pronosticare le due squadre che si classificheranno, in ordine, al primo e all'ultimo posto nel proprio girone (gruppo) di appartenenza della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti

contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Champions League ACCOPPIATA PRIMA/ULTIMA DEL GIRONE C. Risultato: 1. Real Madrid (punti 13); 2. Napoli (punti 10); 3. Braga (punti 6); 4. Benfica (punti 4). Esito Vincente: Real Madrid/Benfica.

CAPOCANNONIERE PER SQUADRA

Si deve pronosticare quale è il giocatore di una specifica squadra che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

CAPOCANNONIERE DEL GIRONE

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli presenti nella lista, che nella fase a gironi avrà realizzato il maggior numero di goal durante i tempi regolamentari. Nella lista è previsto l'esito Altro, che comprende i giocatori non presenti nella lista. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MAN OF THE MATCH FINALE

Si deve pronosticare chi sarà tra quelli indicati nella lista il MAN OF THE MATCH FINALE della manifestazione. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non presenti nella lista. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

MIGLIOR ASSISTMAN

Si deve pronosticare chi sarà tra quelli indicati nella lista il miglior ASSISTMAN della manifestazione. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non presenti nella lista. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. In caso di parità si fa riferimento alla classifica degli assist diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR ATTACCO GRUPPO

Si deve pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. Nei casi di parità, si fa riferimento alla classifica - stilata dalla Fifa riguardo l'area Uefa - diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR ATTACCO GRUPPO VIRTUALE X

Bisogna pronosticare, in un gruppo virtuale, la squadra che segnerà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, si fa riferimento alla classifica - stilata dalla Fifa riguardo l'area Uefa - diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIORE DIFESA GRUPPO

Si deve pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il minor numero di goal al termine della fase a gironi. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità, per definire la miglior difesa del gruppo, farà fede la classifica del girone di riferimento; si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica. Nei casi di parità, si fa riferimento alla classifica - stilata dalla Fifa riguardo l'area Uefa - diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Champions League MIGLIORE DIFESA Gr. C. Risultato Goal Subiti: 1. Real Madrid 7; 2. Napoli 9; 3. Braga 10; 4. Benfica 12. Esito Vincente: Real Madrid.

MIGLIOR DIFESA GRUPPO VIRTUALE X

Si deve pronosticare, in un gruppo virtuale, la squadra che subirà il minor numero di goal al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, si fa riferimento alla classifica - stilata dalla Fifa riguardo l'area Uefa - diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il

regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR GIOVANE

Si deve pronosticare chi sarà tra quelli indicati nella lista il miglior giovane della manifestazione. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non presenti nella lista. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR LISTA CAPOCANNONIERI

Si deve pronosticare, in uno specifico gruppo, il giocatore che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR PORTIERE MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare tra quelli indicati nella lista chi sarà eletto miglior portiere della manifestazione dall'ente organizzatore. È previsto ALTRO, che comprende i giocatori non indicati nella lista. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MIGLIOR SQUADRA (PER CONFEDERAZIONE)

Si deve pronosticare al termine della manifestazione, quale sarà la miglior squadra per confederazione. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale. Nei casi di parità, si fa riferimento al ranking Fifa diramato il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Si considera vincente la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica, (<https://inside.fifa.com/en/fifa-rankings>).

PIAZZAMENTO MIGLIORE PER NAZIONE

Si deve pronosticare al termine della manifestazione, quale sarà la migliore squadra tra quelle presenti nella lista. Può essere previsto l'esito Altro che contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito Altro e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale. Nei casi di parità, si fa riferimento ai Coefficienti per Club Uefa (relativo agli ultimi 5 anni) diramato dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione.

T/T CANNONIERI

Bisogna pronosticare chi tra i 2 giocatori indicati avrà realizzato il maggior numero di goal. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione, (<http://www.uefa.com/uefaeuro/golden-boot/index.html>).

U/O CALCI D'ANGOLO

Si deve pronosticare (tempi regolamentari + supplementari), se il numero totale di calci d'angolo dell'intera manifestazione superi o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzato e della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O CARTELLINI GIALLI

Si deve pronosticare se il numero di cartellini gialli estratti nell'intera manifestazione dall'arbitro durante i tempi regolamentari + supplementari superi o no il limite determinato. Non sono presi in considerazione i cartellini estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O CARTELLINI ROSSI

Si deve pronosticare se il numero di cartellini rossi estratti nell'intera manifestazione dall'arbitro durante i tempi regolamentari + SUPPLEMENTARI superi o no il limite determinato. Non sono presi in considerazione i cartellini estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati agli allenatori e ai giocatori in panchina. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O GOL DI DESTRO

Si deve pronosticare (tempi regolamentari + supplementari), se il numero totale di goal di destro dell'intera manifestazione superi o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O GOL DI SINISTRO

Si deve pronosticare (tempi regolamentari + supplementari), se il numero totale di goal di sinistro dell'intera manifestazione superi o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O GOL DI TESTA

Si deve pronosticare (tempi regolamentari + supplementari), se il numero totale di goal di TESTA dell'intera manifestazione superi o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O MONDIALI

Si deve pronosticare, se il numero totale di goal segnati al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) - nell'intera manifestazione risulterà superiore o inferiore a un valore stabilito. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O RIGORI BATTUTI

Si deve pronosticare terminata la partita (dopo i 90'+ recupero e supplementari), se il numero totale di calci di rigore BATTUTI nell'intera manifestazione superi o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

U/O RIGORI SEGNATI NELLA MANIFESTAZIONE

Si deve pronosticare se il numero totale di calci di rigore segnati nell'intera manifestazione superi o no il limite prefissato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

ULTIMA CLASSIFICATA NEL GIRONE

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel girone di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto di quanto stabilito dal decreto vigente. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Champions League, ULTIMA SQUADRA NEL Girone C. Risultato: 1. Real Madrid 13 punti; 2. Napoli 10 punti; 3. Braga 6 punti; 4. Benfica 4 punti. Esito Vincente: Benfica.

VINCENTE CLASSIFICA CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli presenti nella lista proposta, che al termine della manifestazione avrà realizzato il maggior numero di goal. In caso di parità si fa riferimento alla classifica dei marcatori diramata dall'organo ufficiale organizzatore della manifestazione (<http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/statistiche>).

VINCENTE GRUPPO

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classificazione diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valido. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Champions League, VINCENTE Gr. C. Risultato Classifica: 1. Real Madrid; 2. Napoli; 3. Braga; 4. Benfica. Esito Vincente: Real Madrid.

VINCENTE GRUPPO VIRTUALE X

Si deve pronosticare, in un gruppo virtuale, la squadra che vincerà al termine della fase a gironi. Nei casi di parità, si fa riferimento alla classificazione - stilata dalla Fifa riguardo l'area Uefa - diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione. Si considera la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

3BET

DC IN + U/O + GG/NG

Si deve pronosticare contemporaneamente, il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse DC IN, U/O (X) e GG/NG. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC IN/OUT + U/O + GG/NG

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "DC IN/OUT", "U/O" e GG/NG considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

DC OUT + U/O + GG/NG

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "DC OUT", "U/O" e GG/NG considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato

dall'ente organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

ESITO 1X2 FINALE + U/O + GG/NG

Si deve pronosticare contemporaneamente se il risultato finale della partita sarà 1, X o 2, se il numero di gol segnati sarà Over o Under rispetto alla soglia offerta e se entrambe le squadre segneranno almeno un gol (GG) o se almeno una delle due squadre non segnerà alcun gol (NG) oltre a quanto già indicato. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 FINALE + U/O + MARCATORE O SUO SOSTITUTO SEGNA

Si deve pronosticare contemporaneamente se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore X o chi subentrerà al suo posto dalla panchina segnerà almeno un goal, l'esito finale 1X2 dell'incontro e se la somma dei goal realizzati nel match sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore Y prestabilito. Sono previsti 7 possibili esiti: SEGNA + 1 + UNDER; SEGNA + 1 + OVER; SEGNA+X+SOTTO; SEGNA+X+SOPR; SEGNA+2+SOTTO; SEGNA+2+OLTRE; ALTRO (che include: il giocatore X e il suo sostituto non segnano; il giocatore X non segna e non viene sostituito). In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore X, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

Esempio: Milan - Inter. Barella o suo sostituto segna + 1X2 + U/O 2.5 Goal. Risultato Incontro: 2-2. Barella viene sostituito al 67' da Frattesi. SEGNA :12' Thuram; 33' Giroud; 71' Jovic; 80' Frattesi. Esito Vincente: SEGNA + X + OVER.

ESITO 1X2 FINALE + 1X2 CORNER + 1X2 VALORE CARTELLINI

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Finale 1X2", "1X2 Corner" e "1X2 Cartellini" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, esclusi tempi supplementari e rigori. Per "corner" si intendono quelli effettivamente battuti, quelli assegnati e non battuti non contano. Nel caso in cui un calcio d'angolo venga ripetuto (ad esempio a causa di un fallo in area di rigore), ai fini delle scommesse verrà conteggiato come unico angolo. Il conteggio dei cartellini sarà effettuato nel seguente modo: ogni cartellino giallo vale come 1; ogni cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3 (classica doppia ammonizione con conseguente espulsione). Ai fini della scommessa sono considerati esclusivamente i cartellini estratti durante il tempo di gioco. Non saranno pertanto ritenute valide le sanzioni disciplinari comminate durante l'intervallo e dopo il fischio di fine incontro, nonché quelli mostrati agli allenatori, ai giocatori già sostituiti a quelli seduti in panchina, ai dirigenti e staff tecnico. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la

normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan – Inter. Risultato: Esito Finale 1-1; Milan 3 calci d'angolo battuti; Inter 4 calci d'angolo battuti; Milan 2 cartellini gialli e 1 rosso (tot 4 punti); Inter 2 cartellini gialli (tot 2 punti). Esito Vincente: X+2+1.

ESITO 1X2 TEMPO X + 1X2 FINALE + U/O GOAL

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse: 1X2 al termine del tempo X regolamentare più eventuale recupero, ESITO 1X2 al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) e Under/Over GOAL segnati da ambedue le squadre al termine dei tempi regolamentari più eventuale recupero, sarà al di sopra (Over) o al di sotto (Under) al valore indicato nella scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE O SUO SOSTITUTO IN TOTALE ALMENO UN ASSIST + ALMENO UN GOL + ALMENO UN CARTELLINO

Si deve pronosticare se il giocatore X oggetto di scommessa, o chi subentrerà dalla panchina al suo posto, realizzeranno in totale almeno un assist, segneranno in totale almeno un goal e riceveranno in totale almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro. In caso di mancata partecipazione all'incontro del GIOCATORE X le scommesse accettate vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina. Eventuali cartellini mostrati dopo il fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Serie A Fiorentina-Roma. Bonaventura G. o il suo sostituto segnano in totale almeno un goal, realizzano in totale almeno un assist e ricevono in totale almeno un cartellino. Risultato: Bonaventura G.: 1 gol e 1 assist; Sostituto di Bonaventura G.: 1 goal, 0 assist e 1 cartellino. Esito vincente: SI.

MARCATORE + 1X2 + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

MARCATORE + 1X2 + GG/NG

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Gol/NoGoal" considerando i tempi regolamentari dell'incontro. È previsto anche l'esito Altro, che comprende tutti gli esiti non presenti nella lista. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Esempio: SERIE A Lazio – Juve. Ciro Immobile SI+1+GG. Risultato: 1-0. Gol di Ciro Immobile al trentacinquesimo minuto. Esito vincete: SI+1+NG.

MARCATORE + 1X2 + GG/NG + UNDER/OVER

Si deve pronosticare la corretta combinazione degli esiti delle scommesse marcatore + Esito Finale 1X2 + Goal/No + Under/Over al termine dei tempi regolamentari (sono esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore). È previsto l'esito "Altro" che comprende i seguenti casi: il marcatore indicato non segna nell'incontro, il caso in cui il match termina 0-0." In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e la normativa vigente in materia.

PRIMO MARCATORE + 1X2 + GG/NG

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore", "1X2 Esito Finale" e "Goal/No Goal" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entra in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le relative scommesse andranno a rimborso. È previsto anche l'esito "ALTRO", comprendente le voci "Nessun Goal" (0-0), "Primo Goal Autorete", qualsiasi calciatore non presente nella lista e tutte le altre combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE + 1X2 + GG/NG + UNDER/OVER

Si deve pronosticare la corretta combinazione degli esiti delle scommesse Primo marcatore + Esito Finale 1X2 + Goal/No + Under/Over al termine dei tempi regolamentari (sono esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore). È previsto l'esito "Altro" che comprende i seguenti casi: il marcatore indicato non segna nell'incontro, il caso in cui il match termina 0-0. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le

altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Napoli – Milan. Primo Marcatore (Krstovic) + 1X2 + GG/NG + UNDER/OVER 2.5. Risultato: Napoli - Lecce 1-1 (15' Krstovic, 65' Osimhen). Esito vincente: PRIMO MARCATORE + X + GOAL + UNDER.

PRIMO MARCATORE + 1X2 + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore", "1X2 Esito Finale" ed "Under/Over" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entra in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al decreto vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. È previsto anche l'esito "ALTRO", comprendente le voci "Nessun Goal" (0-0), "Primo Goal Autorete", qualsiasi calciatore non presente nella lista e tutte le altre combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

PRIMO MARCATORE SI/NO + FASCIA MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL PUNIZIONE DIRETTA SI/NO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Goal" e "Metodo Primo Goal Punizione Diretta", considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Con l'esito "PUNIZIONE DIRETTA" si intende che il goal dovrà essere realizzato direttamente da calcio di punizione. Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente i calci di punizione indiretta e i goal realizzati da calcio di rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. L'esito ALTRO comprende: - il Nessun Goal (0-0); - il primo goal è un'Autorete; - il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo goal; - il primo goal non è realizzato con punizione diretta; - altri risultati non elencati; - qualsiasi calciatore non presente nella lista. Fasce proposte 3: 1) 0-30 dal fischio d'inizio al minuto 29:59; 2) 31-60 dal minuto 30:00 al minuto 59:59; 3) 61-F.T.R dal minuto 60:00 al triplice fischio finale. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Milan - Juventus. Risultato finale 2-0. Goal 1 Kessie (MILAN) al 53° minuto CALCIO DI PUNIZIONE; Goal 2 Hernandez (MILAN) al 64° minuto TIRO. Esito Vincente: KESSIE + 31-60 + PUNIZIONE DIRETTA.

PRIMO MARCATORE SI/NO + FASCIA MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL RIGORE SI/NO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Goal" e "Metodo Primo Goal Rigore Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Con l'esito "GOAL RIGORE" si intende il goal segnato con calcio di rigore e assegnato al giocatore che ha calciato il rigore. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, sarà considerato vincente l'esito "ALTRO". In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. L'esito ALTRO comprende: -il Nessun Goal (0-0); -il primo goal è un'Autorete; -il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo goal; -il primo goal non è realizzato con rigore; -altri risultati non elencati; -qualsiasi calciatore non presente nella lista. Fasce proposte 3: 1) 0-30 dal fischio d'inizio al minuto 29:59; 2) 31-60 dal minuto 30:00 al minuto 59:59; 3) 61-F. T.R dal minuto 60:00 al triplice fischio finale. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non indicato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio: Milan - Juventus. Risultato finale 2-0. Goal 1 Kessie (MILAN) al 53° minuto GOAL DI RIGORE; Goal 2 Hernandez (MILAN) al 64° minuto TIRO. Esito Vincente: KESSIE + 31-60 + GOAL DI RIGORE.

PRIMO MARCATORE SI/NO + FASCIA MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL TESTA SI/NO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X SI/NO", "Fascia Minuti Primo Goal" e "Metodo Primo Goal Testa Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Con l'esito "GOAL DI TESTA" si intende che il goal deve essere segnato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi). Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, sarà considerato vincente l'esito ALTRO. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. L'esito ALTRO comprende: -il Nessun Goal (0-0); -il primo goal è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo goal; -il primo goal non è realizzato di testa; -altri risultati non elencati; -qualsiasi calciatore non presente nella lista. Fasce proposte 3: 1) 0-30 dal fischio d'inizio al minuto 29:59; 2) 31-60 dal minuto 30:00 al minuto 59:59; 3) 61-F. T.R dal minuto 60:00 al triplice fischio finale. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Milan – Juventus. Risultato finale 1-0. Goal 1 Kessie (MILAN) al 53° minuto GOAL DI TESTA; Esito Vincente: KESSIE + 31-60 + GOAL DI TESTA.

PRIMO MARCATORE SI/NO + FASCIA MINUTO PRIMO GOAL + METODO PRIMO GOAL TIRO SI/NO

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Giocatore X Si/No", "Fascia Minuti Primo Goal" e "Metodo Primo Goal Tiro Si/No", considerando i tempi regolamentari dell'incontro. Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente i goal realizzati direttamente da calcio d'angolo, su rigore o calcio di punizione diretta. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo goal, sarà considerato vincente l'esito ALTRO. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. La voce ALTRO comprende: il Nessun Goal (0-0); il primo goal è un'Autorete; il giocatore oggetto di scommessa non realizza il primo goal; il primo goal non è realizzato con tiro; altri risultati non elencati; qualsiasi calciatore non presente nella lista. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. Fasce proposte 3: 1) 0-30 dal fischio d'inizio al minuto 29:59; 2) 31-60 dal minuto 30:00 al minuto 59:59; 3) 61-F. T.R dal minuto 60:00 al triplice fischio finale.

Esempio: Milan – Juventus. Risultato finale 2-0. Goal 1 Kessie (MILAN) al 53° minuto GOAL DI TIRO; Goal 2 Hernandez (MILAN) al 64° minuto goal di Rigore. Esito Vincente: KESSIE + 31-60 + GOAL DI TIRO.

PRIMO MARCATORE + 1X2 + GG/NG + UNDER/OVER

Si deve pronosticare la corretta combinazione degli esiti delle scommesse Primo marcatore + Esito Finale 1X2 + Goal/No + Under/Over al termine dei tempi regolamentari (sono esclusi eventuali tempi supplementari e calci di rigore). È previsto l'esito "Altro" che comprende i seguenti casi: il marcatore indicatore non segna nell'incontro, il caso in cui il match termina 0-0. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A. Napoli – Milan. Primo Marcatore (Krstovic) + 1X2 + GG/NG + UNDER/OVER 2.5. Risultato: Napoli - Lecce 1-1 (15' Krstovic, 65' Osimhen). Esito vincente: PRIMO MARCATORE + X + GOAL + UNDER.

PRIMO MARCATORE + 1X2 + U/O

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti riguardanti "Primo Marcatore", "1X2 Esito Finale" ed "Under/Over" dell'incontro, considerando i soli tempi regolamentari più gli eventuali minuti di recupero. Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entra in campo dopo la realizzazione del primo goal, risulterà vincente l'esito "NO". In caso di

mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, o di sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al decreto vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. È previsto anche l'esito "ALTRO", comprendente le voci "Nessun Goal" (0-0), "Primo Goal Autorete", qualsiasi calciatore non presente nella lista e tutte le altre combinazioni non espressamente indicate. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento e da quanto stabilito dal decreto vigente.

TABELLINO ALL-IN (GIOCATORE FA ASSIST+ SEGNA + RICEVE CARTELLINO)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno un gol e un assist e riceverà un almeno un cartellino (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro. Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una, due o nessuna delle possibilità indicate, le scommesse risulteranno perdenti. In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente. Ai fini della refertazione, si fa riferimento al decreto vigente e ai dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Serie A, Milan - Inter. DIAZ B. FA ASSIST SEGNA E RICEVE CARTELLINO.

Risultato: Risultato finale 3-0. B. Diaz (Milan) realizza un assist; B. Diaz (Milan) segna un gol su rigore; B. Diaz (Milan) riceve un cartellino giallo. Esito vincente: ESITO SI.

3CHANCE MIX

2 O OVER X O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 O OVER X O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e

rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 O UNDER X O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 O UNDER X O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE O IL SUO SOSTITITO SEGNA O COLPISCE PALO/TRAVERSA O FA ALMENO Y TIRI IN PORTA

Si deve pronosticare se il giocatore indicato o chi eventualmente subentrerà al suo posto, segnerà almeno un gol o colpirà almeno un palo/traversa o effettuerà almeno Y tiri in porta (ESITO SI) o meno (ESITO NO). Per "TIRO IN PORTA" si intende una conclusione indirizzata dentro lo specchio della porta avversaria che entra in rete o sarebbe entrata in rete se non fosse stata fermata dal portiere o da un giocatore in posizione di ultimo uomo. Il tiro che colpisca il palo o la traversa non è considerato un tiro in porta. Sarà esito SI, se si verificherà almeno una delle 3 condizioni. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse vanno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, vede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio: Serie A Juventus - Inter. Milik o il suo sostituto segna o colpisce palo/traversa o fa almeno due tiri in porta. Risultato: Milik viene sostituito al 65' da Vlahovic; Milik non

segna e non colpisce palo/traversa; Vlahovic segna e non colpisce palo/traversa e fa 1 tiro in porta. Esito vincente: SI.

TABELLINO (GIOCATORE SEGNA O RICEVE UN CARTELLINO O FA UN ASSIST)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno un goal o riceverà almeno un cartellino (giallo o rosso) o realizzerà almeno un assist. • Con l'esito "SI" si pronostica una delle seguenti possibilità: - il giocatore indicato segna almeno un goal. - il giocatore indicato riceve almeno un cartellino (giallo o rosso). - il giocatore indicato realizza almeno un assist. - il giocatore indicato segna almeno un goal e riceve almeno un cartellino (giallo o rosso). - il giocatore indicato segna almeno un goal e realizza almeno un assist. - il giocatore indicato riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) e realizza almeno un assist. - il giocatore indicato segna almeno un goal, riceve almeno un cartellino (giallo o rosso) e realizza almeno un assist. • Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore indicato non segna, non riceve cartellini e non realizza assist. Ai fini della scommessa si tiene conto solo dei giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni applicate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, si fa riferimento al decreto vigente e ai dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi saranno utilizzati i dati forniti da OPTA.

Esempio: Serie A Napoli-Milan. Zielinski, FAASSIST O SEGNA O RICEVE UN CARTELLINO. Risultato: Marcatori: Osimhen, Giroud; Assist: Zielinski, Leao; Cartellini: Calabria, Kim, Zielinski, Giroud. Esito Vincente: SI.

1 O OVER X O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O OVER X O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e

per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O UNDER X O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 O UNDER X O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O OVER X O GG

Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O UNDER X O NG

Si deve pronosticare se almeno uno dei 3 esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X O UNDER X O GG



Si deve pronosticare se almeno uno dei tre esiti risulterà vincente nella partita di riferimento (esito SI) o meno (esito NO) Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari e eventuali minuti di recupero. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.