

# Contenuti

<b>GENERALI</b> .....	4
Orario di accettazione.....	4
Scommesse offerte .....	4
Sistemi di gioco offerti .....	4
Puntata minima e vincite massime.....	5
Validità delle scommesse e dei risultati.....	5
Scommesse non valide.....	5
Rimborsi .....	5
<b>REGOLE SPORT</b> .....	6
<b>BASEBALL</b> .....	6
TESTA A TESTA RISULTATO.....	6
TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP) .....	6
UNDER/OVER.....	7
UNDER/OVER PUNTI TEAM X .....	7
<b>BASKETBALL</b> .....	7
TESTA A TESTA RISULTATO.....	7
TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP) .....	7
UNDER/OVER (INCL: EVENTUALI O.T.) .....	7
UNDER/OVER TEAM 1 .....	8
UNDER/OVER TEAM 2.....	8
T/T CON HANDICAP TEMPO X .....	8
T/T TEMPO X .....	8
T/T QUARTO X .....	8
UNDER/OVER PUNTI TEMPO X .....	9
UNDER/OVER PUNTI TEAM 1 TEMPO X .....	9
UNDER/OVER PUNTI TEAM 2 TEMPO X .....	9
<b>BOXE</b> .....	9
TESTA A TESTA .....	9
<b>CALCIO</b> .....	10
ESITO FINALE 1X2 .....	10
DOPPIA CHANCE .....	10
UNDER/OVER.....	10
GOAL/NO GOAL.....	10

PARI/DISPARI.....	10
TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP T.R.) .....	11
RISULTATO ESATTO - 26 ESITI .....	11
1X2 CON HANDICAP .....	11
SEGNA GOAL SQUADRA CASA SI/NO .....	11
SEGNA GOAL SQUADRA OSPITE SI/NO .....	11
SEGNA GOAL CASA PRIMO TEMPO (SÌ/NO) .....	11
SEGNA GOAL OSPITE PRIMO TEMPO (SÌ/NO) .....	11
PARI/DISPARI CASA .....	12
PARI/DISPARI OSPITE.....	12
MARCATORE SÌ/NO T.R. (MARCATORE SÌ/NO T.R.) .....	12
ESITO 1X2 PRIMO TEMPO .....	12
ESITO 1X2 SECONDO TEMPO.....	12
UNDER/OVER PRIMO TEMPO .....	12
UNDER/OVER SECONDO TEMPO .....	12
GOAL/NO GOAL PRIMO TEMPO .....	13
GOAL/NO GOAL SECONDO TEMPO .....	13
RISULTATO ESATTO PRIMO TEMPO - 10 ESITI.....	13
UNDER/OVER GOAL CASA.....	13
UNDER/OVER GOAL OSPITE .....	13
UNDER/OVER GOAL CASA PRIMO TEMPO .....	14
UNDER/OVER GOAL OSPITE PRIMO TEMPO .....	14
UNDER/OVER ANGOLI NELL'INCONTRO.....	14
UNDER/OVER ANGOLI 1 TEMPO .....	14
T/T HANDICAP CORNER .....	14
MARGINE VITTORIA.....	15
MARGINE VITTORIA PRIMO TEMPO.....	15
SOMMA GOAL.....	15
SOMMA GOAL PRIMO TEMPO.....	15
ESITO FINALE 1X2 + GOAL/NO GOAL .....	15
ESITO FINALE 1X2 + UNDER/OVER X.....	15
UNDER/OVER GOAL+ GOAL/NO GOAL.....	16
CALCIO A 5 .....	16
ESITO FINALE 1X2 .....	16
UNDER/OVER GOAL X .....	16

TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP) .....	16
ESPORTS DOTA 2.....	16
TESTA A TESTA RISULTATO.....	16
TESTA A TESTA CON HANDICAP INCLUSO O.T.....	17
TESTA A TESTA NELLA MAPPA X.....	17
UNDER OVER MAPPE.....	17
ESPORTS LOL .....	17
TESTA A TESTA RISULTATO.....	17
TESTA A TESTA NELLA MAPPA X.....	17
FOOTBALL AMERICANO .....	18
TESTA A TESTA RISULTATO.....	18
TESTA A TESTA CON HANDICAP INCLUSO O.T.....	18
TOT PUNTI UNDER/OVER .....	18
HOCKEY SU GHIACCIO .....	18
TESTA A TESTA RISULTATO (INCL. O.T. E SHOOTOUT).....	18
TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP) .....	18
UNDER/OVER (INCL: EVENTUALI O.T. E SHOOTOUT).....	19
UNDER/OVER TEAM 1 T.R.....	19
UNDER/OVER TEAM 2 T. R. ....	19
UNDER/OVER TEAM 1 (INCL. O.T. E SHOOTOUT) .....	19
UNDER/OVER TEAM 2 T. (INCL. O.T. E SHOOTOUT) .....	19
T/T CON HANDICAP PERIODO X.....	20
T/T PERIODO X.....	20
UNDER/OVER GOL PERIODO X.....	20
TENNIS.....	20
TESTA A TESTA MATCH RISULTATO .....	20
TESTA A TESTA HANDICAP GIOCHI .....	21
UNDER OVER GAME.....	21
TESTA A TESTA SET X.....	21
TESTA A TESTA SET LIVE.....	21
TESTA A TESTA MATCH LIVE .....	21
TOTALE GIOCHI 1° SET (U/O GIOCHI NEL 1^ SET) .....	22
NUMERO DI SET - 2 SCELTE (U/O SET NELL' INCONTRO) .....	22
TOTALE GIOCHI - 2 SCELTE (U/O GIOCHI NEL MATCH) .....	22
TOTALE GIOCHI - 2 SCELTE (U/O GIOCHI INCONTRO LIVE) .....	23

SCOMMESSE CON HANDICAP - 2 SCELTE (TESTA A TESTA HANDICAP GIOCHI LIVE).	23
VOLLEY .....	23
TESTA A TESTA RISULTATO.....	23
UNDER/OVER PUNTI SET X.....	24
UNDER/OVER PUNTI TEAM 1 SET X.....	24
UNDER/OVER PUNTI TEAM 2 SET X.....	24

## GENERALI

### Orario di accettazione

Lunedì – Domenica, 24 ore su 24

### Scommesse offerte

1.Scommessa Pre-match: scommessa riferita al singolo incontro, prima che lo stesso abbia inizio

2.Scommessa Ante-post: scommessa non riferita al singolo incontro ma ad una intera giornata o manifestazione

3.Scommessa Live: scommessa live, ovvero in tempo reale.

### Sistemi di gioco offerti

- singola: scommessa riferita all'esito di un unico evento oggetto di pronostico;
- multipla: scommessa riferita agli esiti di due o più eventi oggetto di pronostico;
- sistema: giocata composta da più scommesse multiple. Il numero totale di scommesse effettuate all'interno del sistema corrisponderà all'insieme delle combinazioni degli esiti pronosticabili selezionati;
- sistema integrale: sistema composto da più scommesse multiple nel quale per almeno uno degli eventi oggetto di pronostico sono pronosticabili più esiti alternativi;
- sistema a correzione : giocata composta dalle scommesse multiple costituite da k eventi oggetto di scommessa (e corrispondenti esiti pronosticati) su un totale di n eventi selezionati dal giocatore, ottenute scartando di volta in volta 1 o più (n - k) eventi; il sistema può prevedere uno o più eventi che compaiono in ogni selezione (cosiddette fisse); le fisse si ripetono in tutte le scommesse generate, a differenza degli altri eventi;

l'assenza di alcuni eventi in ciascuna selezione consente la vincita anche in presenza di uno o più esiti errati.

- sistema integrale a correzione: è la combinazione dei precedenti due tipi di sistema; è perciò un sistema a correzione che prevede per almeno un evento tra gli n eventi totali il pronostico di più esiti alternativi.

### Puntata minima e vincite massime

1. La puntata minima per scommessa è di €1 e la minima unitaria è pari a €0,05 sia per le scommesse singole sia per le multiple; per le scommesse a sistema (corrispondente a più scommesse effettuate con una unica schedina), la puntata minima unitaria, cioè della singola scommessa, è pari a €0,05.

2. Non è ammessa l'accettazione di scommesse singole o multiple la cui vincita potenziale supera €50.000. Per i sistemi l'importo massimo complessivo delle vincite per l'intera schedina non può superare €50.000 e l'importo di ogni singola scommessa del sistema non può superare €10.000.

### Validità delle scommesse e dei risultati

1. Le scommesse si considerano valide se accettate e registrate dal totalizzatore nazionale e quindi dal sistema di ADM/Sogei.

2. Per quanto riguarda le scommesse del palinsesto, il concessionario certifica il risultato dell'evento ai fini della scommessa sulla base dell'esito ottenuto sul campo di gioco indipendentemente da eventuali modifiche successive. Quindi, per esempio, eventuali decisioni future da parte degli enti regolatori del gioco non saranno prese in considerazione per determinare l'esito di una scommessa.

### Scommesse non valide

Le scommesse sono considerate non valide nei seguenti casi:

- a. quando l'avvenimento non si è svolto entro i tre giorni successivi all'ultima data comunicata al totalizzatore nazionale;
- b. in caso di accettazione di una tipologia di scommessa a quota fissa successivamente al verificarsi di un suo esito;
- c. in caso di inversione di campo nelle competizioni a squadre, rispetto a quanto comunicato dall'organo responsabile dello svolgimento degli avvenimenti. Non si considera inversione di campo qualora l'avvenimento si disputi in campo neutro;
- d. in caso di accettazione di una tipologia di scommessa a quota fissa nell'intervallo di tempo compreso tra l'orario di effettivo inizio dell'avvenimento e l'orario indicato nel programma ufficiale.

### Rimborsi

Le scommesse sono considerate rimborsabili quando:

- a. non è possibile la refertazione delle tipologie di scommessa accettate;
- b. in caso di tipologia di scommessa [non valida](#);

- c. nel caso di mancata partecipazione alla competizione dell'esito pronosticato o qualora l'esito pronosticato sia irrealizzabile;
- d. nel caso in cui una scommessa a quota fissa multipla contenga esiti, pronosticati dal giocatore, irrealizzabili congiuntamente

. Se uno o più eventi facenti parte di una scommessa multipla non sono validi, la scommessa rimane valida e all'evento o agli eventi non validi viene assegnata una quota pari a 1. Le maggiorazioni delle vincite per le scommesse multiple sono ricalcolate escludendo gli avvenimenti a cui è assegnata quota 1.

### **Altri casi**

2. Se un concorrente o una squadra non partecipa a una competizione, a un evento o a un incontro dopo il loro inizio, o si ritira dopo l'inizio, le scommesse accettate sulla selezione sono da considerarsi perdenti e quindi non avranno diritto a rimborso. Eventuali eccezioni saranno indicate nelle regole della scommessa.

3. In caso di scommessa su risultati parziali e su altri fatti connessi a un avvenimento sportivo, la scommessa è comunque valida se il risultato oggetto della stessa si è già verificato, anche se l'evento è successivamente sospeso o cancellato.

Es. per una partita di calcio sospesa sul risultato 2-0 si procederà al pagamento della scommessa UNDER/OVER 1,5 con over esito vincente.

4.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati da una tipologia di scommessa a quota fissa, il giocatore ha diritto alla restituzione in vincita dell'importo giocato.

***Gli avvenimenti o avvenimenti-manifestazione che compongono una scommessa a quota fissa con data anteriore al 28 ottobre 2022, sono regolati dal [decreto 1° marzo 2006, n. 111.](#)***

## **REGOLE SPORT**

### **BASEBALL**

#### **TESTA A TESTA RISULTATO**

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning:

1 - indica la vittoria del team 1;

2 - indica la vittoria del team 2.

#### **TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP)**

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali extra innig, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

## UNDER/OVER

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti delle due squadre al termine della partita sarà superiore (Over) o inferiore (Under) al valore indicato. Sono inclusi eventuali extra innings

## UNDER/OVER PUNTI TEAM X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati dalla squadra x (1 o 2) nel corso dell'incontro ,compresi extra inning ,superi o meno il numero di punti indicato nella scommessa . Se si pronostica under si ipotizza che il numero di punti segnati dalla squadra x (1 o 2) sarà inferiore al valore indicato nella scommessa ; se si pronostica over si ipotizza che il numero di punti segnati dalla squadra x (1 o 2) sarà superiore al valore indicato.

## BASKETBALL

### TESTA A TESTA RISULTATO

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali over time:

1 - indica la vittoria del team 1;

2 - indica la vittoria del team 2.

### TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP)

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali over time, tenuto conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

### UNDER/OVER (INCL: EVENTUALI O.T.)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati in un incontro superi o no il limite prefissato (es. 160,5 punti). Se si pronostica under si ipotizza che la somma di punti segnati sarà inferiore al numero di punti indicato (valore decimale). Se si

sceglie il pronostico over, il pronostico prevede che la somma dei punti sia uguale o superiore al numero di punti indicato.

## UNDER/OVER TEAM 1

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati dal Team 1 (quello indicato per primo nella scommessa) nel corso della partita supera o meno il numero di punti stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di punti segnati dal Team 1 sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero dei punti sia superiore al valore indicato.

## UNDER/OVER TEAM 2

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati dal Team 2 (quello indicato per secondo nella scommessa) nel corso della partita supera o meno il numero di punti stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di punti segnati dal Team 2 sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero dei punti sia superiore al valore indicato.

## T/T CON HANDICAP TEMPO X

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il tempo x oggetto della scommessa, tenendo conto dell'handicap attribuito. Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del TEAM 1, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del TEAM 2. Ad esempio se la scommessa è un T/T handicap Tempo X (3,5/1) vorrà dire che si devono sottrarre 3,5 punti nel tempo x al Team 1.

## T/T TEMPO X

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco.

Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio.

Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

## T/T QUARTO X

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco.



Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio.

Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di un'apartita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

## UNDER/OVER PUNTI TEMPO X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati nel tempo oggetto della scommessa superi o no il limite prefissato (es. 83,5 punti). Se si pronostica under si ipotizza che la somma di punti segnati sarà inferiore al numero di punti indicato (valore decimale). Se si sceglie il pronostico over, il pronostico prevede che la somma dei punti sia superiore al numero di punti indicato.

## UNDER/OVER PUNTI TEAM 1 TEMPO X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati dalla prima squadra proposta nel corso del tempo X supera o meno il numero di punti stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di punti segnati dalla prima squadra proposta sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero dei punti sia superiore al valore indicato.

## UNDER/OVER PUNTI TEAM 2 TEMPO X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati dalla seconda squadra proposta nel corso del tempo X supera o meno il numero di punti stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di punti segnati dalla seconda squadra proposta sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero dei punti sia superiore al valore indicato.

## BOXE

### TESTA A TESTA

La scommessa consiste nel pronosticare chi vincerà l'incontro. Indicando 1 si esprime la propria preferenza per il primo pugile indicato. Indicando 2 si esprime la preferenza per il secondo pugile indicato. In caso di parità, tutte le scommesse verranno annullate e le puntate restituite. Questa regola si applica anche se l'incontro finisce in parità per via del cosiddetto 'Majority draw' (pareggio di maggioranza).

## CALCIO

### ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari tra la squadra 1 e la squadra 2:

segno 1: vince la squadra in casa;

segno X: pareggio;

segno 2: vince la squadra fuori casa.

### DOPPIA CHANCE

Prevede il pronostico di due dei tre risultati possibili assieme con una quota unica o in alternativa del terzo risultato possibile, 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.

### UNDER/OVER

La scommessa consiste nel 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.

### GOAL/NO GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno almeno 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).

### PARI/DISPARI

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati in una partita , alla fine dei tempi regolamentari ,sarà pari o dispari. Se la partita termina in parità a reti inviolate, cioè sul punteggio di 0 a 0, allora la scommessa vincente è quella pari.

## TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP T.R.)

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, nei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

## RISULTATO ESATTO - 26 ESITI

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto risultato dell'incontro al termine dei tempi regolamentari (90' più eventuale recupero) tra quelli proposti. La voce ALTRO comprende tutti i risultati non contemplati nella lista

## 1X2 CON HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale di una 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.

## SEGNA GOAL SQUADRA CASA SI/NO

La scommessa consiste nel 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).

## SEGNA GOAL SQUADRA OSPITE SI/NO

La scommessa consiste nel 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).

## SEGNA GOAL CASA PRIMO TEMPO (SÌ/NO)

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra di casa segnerà almeno un goal nel corso del solo primo tempo di uno specifico incontro.

## SEGNA GOAL OSPITE PRIMO TEMPO (SÌ/NO)

La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra in trasferta segnerà almeno un goal nel corso del solo primo tempo di uno specifico incontro.

## PARI/DISPARI CASA

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra di casa sarà un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

## PARI/DISPARI OSPITE

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra ospite sarà un numero pari o dispari. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari incluso eventuale recupero.

## MARCATORE SÌ/NO T.R. (MARCATORE SÌ/NO T.R.)

La scommessa consiste nel pronosticare se un calciatore nel corso della partita segnerà (SÌ) 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.

## ESITO 1X2 PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel 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).

## ESITO 1X2 SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà l'esito del SOLO secondo tempo tenendo conto dei goal segnati solo durante lo svolgimento della seconda metà dell'incontro ( inclusi eventuali minuti di recupero)

## UNDER/OVER PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine del solo primo tempo (primi 45 minuti + recupero) sarà al di sopra (Over) o al di sotto (Under) del numero specificato nella dicitura della scommessa.

## UNDER/OVER SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal realizzati dalle due squadre al termine del solo secondo tempo (inclusi eventuali minuti di recupero) sarà al di sopra (Over) o al di sotto (Under) del numero specificato nella dicitura della scommessa.

## GOAL/NO GOAL PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno almeno un goal a testa al termine del primo tempo di gioco (45' + eventuali minuti di recupero)

Goal (G): 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).

## GOAL/NO GOAL SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se entrambe le squadre segneranno o meno almeno un goal a testa durante il SOLO secondo tempo (inclusi eventuali minuti di recupero) dell'incontro oggetto della scommessa

Goal (G): 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).

## PARI DISPARI PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre alla fine del primo tempo sarà pari o dispari. Se la partita termina in parità a reti inviolate, cioè sul punteggio di 0 a 0, allora la scommessa vincente è quella pari.

## PARI DISPARI SECONDO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre, durante il solo secondo tempo (inclusi eventuali minuti di recupero), sarà pari o dispari. Se il tempo termina a reti inviolate, cioè sul punteggio di 0 a 0, allora la scommessa vincente è quella pari.

## RISULTATO ESATTO PRIMO TEMPO - 10 ESITI

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato di un determinato incontro al termine del primo tempo. La voce ALTRO comprende tutti i risultati non contemplati nella lista

## UNDER/OVER GOAL CASA

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnata dalla squadra che gioca in casa al termine della partita è superiore (over) o inferiore (under) al margine dei goal indicato nella scommessa. Sono inclusi eventuali tempi supplementari.

## UNDER/OVER GOAL OSPITE

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnata dalla squadra che gioca in trasferta al termine della partita è superiore (over) o inferiore (under) al margine dei goal indicato nella scommessa. Sono inclusi eventuali tempi supplementari

## UNDER/OVER GOAL CASA PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnata dalla squadra che gioca in casa nel corso del primo tempo è superiore (over) o inferiore (under) al margine dei goal indicato dalla scommessa.

## UNDER/OVER GOAL OSPITE PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnata dalla squadra che gioca in trasferta, nel corso del primo tempo è superiore (over) o inferiore (under) al margine dei goal indicato dalla scommessa

## UNDER/OVER ANGOLI NELL'INCONTRO

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari di un incontro. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [x] o Under [x].

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.

Esempio dove [x] è 9.5:

Il cliente scommette che ci saranno più di 9.5 angoli nell'incontro.

Se vengono battuti 10 calci d'angolo nell'incontro, la scommessa è vincente.

Se vengono battuti 9 calci d'angolo, la scommessa è perdente.

## UNDER/OVER ANGOLI 1 TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di calci d'angolo battuti nel primo tempo di un incontro. Sono previsti 2 possibili esiti: Over [x] o Under [x].

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.

Esempio dove [x] è 4.5:

Il cliente scommette che ci saranno più di 4.5 calci d'angolo durante la prima frazione di gioco.

Se vengono battuti 4 calci d'angolo, la scommessa è perdente.

Se vengono battuti 5 calci d'angolo, la scommessa è vincente.

## T/T HANDICAP CORNER

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

## MARGINE VITTORIA

La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso eventuale recupero, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo fra gli esiti proposti.

## MARGINE VITTORIA PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare, al termine del primo tempo compreso eventuale recupero, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo fra gli esiti proposti.

## SOMMA GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare il numero dei goal segnati in una partita al termine dei tempi regolamentari, ovvero 90' più eventuale recupero, scegliendo tra una delle opzioni proposte

## SOMMA GOAL PRIMO TEMPO

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale dei goal segnati al termine del primo tempo della partita oggetto della scommessa , scegliendo tra una delle opzioni proposte

## ESITO FINALE 1X2 + GOAL/NO GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale (1x2) e sulla scommessa Goal/no Goal. Gli esiti possibili sono: 1+Goal; 1+noGoal; X+Goal; X+noGoal; 2+Goal; 2+noGoal. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

## ESITO FINALE 1X2 + UNDER/OVER X

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale (1X2) e sull'Under/Over X. Gli esiti possibili sono: 1+Under x; 1+Over x; X+Under x; X+Over x; 2+Under x; 2+Over x. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

## UNDER/OVER GOAL+ GOAL/NO GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/No Goal e sull'Under/Over riferito ai goal. Gli esiti possibili sono: Goal + Under; No Goal + Over; No Goal + Under; Goal + Over. Sono esclusi eventuali tempi supplementari e rigori.

## CALCIO A 5

### ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro, al termine dei tempi regolamentari, tra la squadra 1 e la squadra 2:

segno 1: vince la squadra in casa;

segno X: pareggio;

segno 2: vince la squadra fuori casa.

### UNDER/OVER GOAL X

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale dei punti segnati nel tempo regolamentare di una partita sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore indicato nella scommessa.

### TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP)

La scommessa consiste nel pronosticare chi vince l'incontro, tenendo conto dell'handicap attribuito. Sono compresi eventuali tempi supplementari.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

## ESPORTS DOTA 2

### TESTA A TESTA RISULTATO

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro:

1 - indica la vittoria del team 1;

2 - indica la vittoria del team 2.



## TESTA A TESTA CON HANDICAP INCLUSO O.T.

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali over time, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

## TESTA A TESTA NELLA MAPPA X

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà lo scontro nella mappa X:

- 1 - indica la vittoria del team 1;
- 2 - indica la vittoria del team 2.

## UNDER OVER MAPPE

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma delle mappe che saranno giocate nell'incontro sarà superiore (over) o inferiore (under) al valore indicato nella scommessa.

## ESPORTS LOL

### TESTA A TESTA RISULTATO

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro:

- 1 - indica la vittoria del team 1;
- 2 - indica la vittoria del team 2.

### TESTA A TESTA NELLA MAPPA X

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà lo scontro nella mappa X:

- 1 - indica la vittoria del team 1;
- 2 - indica la vittoria del team 2.

## FOOTBALL AMERICANO

### TESTA A TESTA RISULTATO

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà la partita. La squadra scelta dovrà vincere la partita sul campo affinché la scommessa sia valida. I tempi supplementari sono inclusi.

1 - indica la vittoria del team 1;

2 - indica la vittoria del team 2.

### TESTA A TESTA CON HANDICAP INCLUSO O.T.

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà la partita tenendo conto dell'handicap assegnato.

Il valore dell' handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

### TOT PUNTI UNDER/OVER

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati in una partita al termine di eventuali tempi supplementari sarà superiore (over) od inferiore (under) al valore indicato nella scommessa. Il risultato delle scommesse si ottiene sommando il numero di punti segnati da entrambe le squadre.

## HOCKEY SU GHIACCIO

### TESTA A TESTA RISULTATO (INCL. O.T. E SHOOTOUT)

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine della partita inclusi eventuali over time:

1 - indica la vittoria del team 1;

2 - indica la vittoria del team 2.

### TESTA A TESTA CON HANDICAP NELL'INCONTRO (T/T HANDICAP)

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali over time, tenuto conto dell'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

1 - indica la vittoria del team 1;

2 - indica la vittoria del team 2.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

## UNDER/OVER (INCL: EVENTUALI O.T. E SHOOTOUT)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati in un incontro superi o no il limite prefissato (es. 5,5 punti). Se si pronostica under si ipotizza che la somma di goal segnati sarà inferiore al numero di goal indicato (valore decimale). Se si sceglie il pronostico over, il pronostico prevede che la somma dei goal sia uguale o superiore al numero di goal indicato. In caso di shootout alla squadra vincente sarà assegnato un goal aggiuntivo

## UNDER/OVER TEAM 1 T.R.

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dal Team 1 (quello indicato per primo nella scommessa) nel corso dei tempi regolamentari superi o meno il numero di goal stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di gol segnati dal Team 1 sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero di gol sia superiore al valore indicato.

## UNDER/OVER TEAM 2 T. R.

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dal Team 2 (quello indicato per secondo nella scommessa) nel corso dei tempi regolamentari superi o meno il numero di goal stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di gol segnati dal Team 2 sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero di gol sia superiore al valore indicato.

## UNDER/OVER TEAM 1 (INCL. O.T. E SHOOTOUT)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dal Team 1 (quello indicato per primo nella scommessa) nel corso della partita inc. O.T supera o meno il numero di goal stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di gol segnati dal Team 1 sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero di gol sia superiore al valore indicato.

In caso di shootout alla squadra vincente sarà assegnato un goal aggiuntivo.

## UNDER/OVER TEAM 2 T. (INCL. O.T. E SHOOTOUT)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei goal segnati dal Team 2 (quello indicato per secondo nella scommessa) nel corso della partita inc. O.T supera o meno il numero di goal stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di gol segnati dal

Team 1 sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero di gol sia superiore al valore indicato.

In caso di shootout alla squadra vincente sarà assegnato un goal aggiuntivo.

## T/T CON HANDICAP PERIODO X

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il tempo x oggetto della scommessa, tenendo conto dell'handicap attribuito.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del TEAM 1, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio del TEAM 2.

Ad esempio se la scommessa è un T/T handicap Tempo X (0,5/1) vorrà dire che si devono sottrarre 0,5 punti nel tempo x al Team 1.

## T/T PERIODO X

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale di un determinato periodo.

Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio.

Per i periodi di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel periodo di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al periodo di gioco non conclusi.

## UNDER/OVER GOL PERIODO X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei gol segnati nel periodo oggetto della scommessa superi o no il limite prefissato (es. 1,5 punti). Se si pronostica under si ipotizza che la somma di punti segnati sarà inferiore al numero di punti indicato (valore decimale). Se si sceglie il pronostico over, il pronostico prevede che la somma dei punti sia superiore al numero di punti indicato.

## TENNIS

### TESTA A TESTA MATCH RISULTATO

La scommessa consiste nel pronosticare chi vincerà l'incontro ("match"). Il pronostico 1 esprime la scelta del primo tennista indicato. Il pronostico 2 esprime la scelta del secondo tennista indicato.

Se un tennista si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su di esso saranno considerate perdenti; viceversa, la scommessa verrà rimborsata qualora il tennista si ritiri prima di scendere in campo.

## TESTA A TESTA HANDICAP GIOCHI

La scommessa consiste nel pronosticare quale tennista vincerà il maggior numero di giochi ("game") durante l'incontro, avendo applicato la penalizzazione dell'handicap [n] al numero dei giochi vinti. Se l'handicap è positivo la penalizzazione deve essere attribuita al tennista indicato per primo, se è negativo al tennista indicato per secondo.

Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione il Super Tie-Break verrà considerato come un game.

Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o in caso di avvenimento definitivamente interrotto o ritiro di uno dei due tennisti qualora l'esito della scommessa non risulti già determinato.

## UNDER OVER GAME

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine di un determinato avvenimento, il numero totale dei giochi ("game") sarà superiore o inferiore a un numero prestabilito [n].

Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione il Super Tie-Break verrà considerato come un game.

In caso di interruzione dell'incontro per qualunque motivo, la scommessa sarà considerata valida se il risultato risulta già determinato e sarà invece annullata in caso contrario (sarà valida se il numero di game proposto è già stato raggiunto e sarà annullata in caso contrario).

## TESTA A TESTA SET X

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il set X (ad esempio se si seleziona SET 1 consiste nel pronosticare chi vincerà il primo set).

Se uno dei due tennisti si ritira durante il set indicato, l'altro tennista risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del set indicato la scommessa sarà rimborsata.

## TESTA A TESTA SET LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare il tennista che vincerà il set in corso.

Se uno dei due tennisti si ritira durante il set indicato, l'altro tennista risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del set indicato la scommessa sarà rimborsata.

## TESTA A TESTA MATCH LIVE

La scommessa consiste nel pronosticare chi vincerà l'incontro. Il pronostico 1 esprime la scelta del primo tennista indicato. Il pronostico 2 esprime la scelta del secondo tennista indicato.

Se uno dei due tennisti si ritira durante il l'incontro, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio dell'incontro, la scommessa sarà rimborsata.

## TOTALE GIOCHI 1° SET (U/O GIOCHI NEL 1^ SET)

Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero di giochi disputati nel 1° set sarà inferiore o superiore a un numero [n] proposto dal concessionario.

Sono previsti 2 possibili esiti: Over e Under. L'esito vincente è determinato dal numero di giochi disputati nel set rispetto al numero di set proposto [n].

In caso di interruzione dell'incontro per qualunque motivo durante il 1° set, la scommessa sarà considerata valida se il risultato risulta già determinato e sarà invece annullata in caso contrario (sarà valida se il numero di giochi è già stato raggiunto e sarà annullata in caso contrario).

## NUMERO DI SET - 2 SCELTE (U/O SET NELL' INCONTRO)

Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero di set disputati nell'incontro sarà inferiore o superiore a un numero [n] proposto dal concessionario. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato.

L'esito vincente è determinato dal numero effettivo di set disputati nell'incontro rispetto al numero di set proposto [n]. Il cliente ha la possibilità di pronosticare se saranno disputati Under [n] o Over [n] set nell'incontro.

In caso di interruzione dell'incontro per qualunque motivo, la scommessa sarà considerata valida se il risultato risulta già determinato e sarà invece annullata in caso contrario (sarà valida se il numero di set proposto [n] è già stato raggiunto e sarà annullata in caso contrario).

## TOTALE GIOCHI - 2 SCELTE (U/O GIOCHI NEL MATCH)

Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero di giochi ("game") disputati nell'incontro sarà inferiore o superiore a un numero [n] proposto dal concessionario. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato.

Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione è giocato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione il Super Tie-Break verrà considerato come un game.

Nel caso in cui l'incontro non venga completato per qualsiasi motivo, la scommessa sarà considerata valida se il risultato risulta già determinato e sarà invece annullata in caso contrario.

Esempio:

Il cliente scommette che 'Over 19.5 giochi' saranno disputati nell'incontro tra Matteo Berrettini e Rafael Nadal.

Se Matteo Berrettini si aggiudica l'incontro 6-4, 6-4, la scommessa è vincente in quanto il totale di giochi disputati nell'incontro è pari a 20.

Se Berrettini vince l'incontro 6-2, 6-2, la scommessa è perdente in quanto il totale di giochi disputati nell'incontro è pari a 16.

## LIVE

### TOTALE GIOCHI - 2 SCELTE (U/O GIOCHI INCONTRO LIVE)

Questo mercato consiste nel pronosticare se il numero di giochi ("game") disputati nell'incontro sarà inferiore o superiore a un numero [n] proposto dal concessionario. Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato.

Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione il Super Tie-Break verrà considerato come un game.

Nel caso in cui l'incontro non viene completato per qualsiasi motivo, la scommessa sarà considerata valida se il risultato risulta già determinato e sarà invece annullata in caso contrario.

### SCOMMESSE CON HANDICAP - 2 SCELTE (TESTA A TESTA HANDICAP GIOCHI LIVE)

Questo mercato con handicap consiste nel pronosticare quale dei due tennisti vincerà più giochi ("game") nell'incontro, avendo applicato la penalizzazione dell'handicap [n] al numero dei giochi vinti.

Se l'handicap è positivo la penalizzazione deve essere attribuita al tennista indicato per primo, se è negativo al tennista indicato per secondo.

Sono previsti 2 possibili esiti per questo mercato. Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione il Super Tie-Break verrà considerato come un game.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o in caso di avvenimento definitivamente interrotto o ritiro di uno dei due tennisti qualora l'esito della scommessa non risulti già determinato.

## VOLLEY

### TESTA A TESTA RISULTATO

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali over time:

- 1 - indica la vittoria del team 1;
- 2 - indica la vittoria del team 2.

## UNDER/OVER PUNTI SET X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati nel set X di un incontro superi o no il limite prefissato (es. 44,5 punti). Se si pronostica under si ipotizza che la somma di punti segnati sarà inferiore al numero di punti indicato (valore decimale). Se si sceglie il pronostico over, il pronostico prevede che la somma dei punti sia uguale o superiore al numero di punti indicato.

## UNDER/OVER PUNTI TEAM 1 SET X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati dalla prima squadra proposta nel corso del set X supera o meno il numero di punti stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di punti segnati dalla prima squadra proposta sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero dei punti sia superiore al valore indicato.

## UNDER/OVER PUNTI TEAM 2 SET X

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti segnati dalla seconda squadra proposta nel corso del set X supera o meno il numero di punti stabilito. Se si pronostica under si ipotizza che il numero di punti segnati dalla seconda squadra proposta sarà inferiore al valore indicato; con over il pronostico prevede che il numero dei punti sia superiore al valore indicato.