SNAI S.p.A.
Via Ugo Bassi, 6
20159 Milano
www.snai.it

ALTRI SPORT

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Si declina ogni responsabilità su eventuali variazioni regolamentari (tempo di gioco, numero sostituzioni, numero game nel set, ecc.) attuate dalle federazioni e/o dagli organizzatori della manifestazione, la cui conoscenza sarà cura del cliente: in questi casi non è quindi previsto alcun rimborso della scommessa.

Ai fini della certificazione, fa fede la classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Salvo diversamente indicato, eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione/gara, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate.

Si procede al rimborso delle scommesse:
- **se il giocatore/atleta pronosticato non scende in campo nell'incontro/gara.**
- **se il giocatore/atleta pronosticato non partecipa alla manifestazione.**
- **se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione.**

I dati non presenti sul sito dell'ente organizzatore della manifestazione di riferimento sono reperiti da fonti di informazione indipendenti di provata affidabilità approvate da ADM. Si rimanda alla normativa vigente.

ARRAMPICATA SPORTIVA

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se l'atleta indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.

PUBLIC

Se l'atleta indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

T/T MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale atleta, tra i due indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta pronosticato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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 GRUPPO (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale atleta, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento nella gara/manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta pronosticato non partecipa alla gara/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.

ATLETICA LEGGERA

NUOVO RECORD NAZIONALE SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, l'atleta indicato batterà (Si) o meno (No) il record stabilito precedentemente da un connazionale nella stessa tipologia di gara.
Esempio:

- Speciali Atletica.
  Gara: 100 metri piani.
  Filippo Tortu batterà il Record Nazionale dei 100 mt. piani nel 2018 Si/No.
  Record di un connazionale: 10"01 (Pietro Mennea).
  Personal Best 2018 di F. Tortu nei 100 mt. piani: 9"99.
  Record Nazionale nei 100 mt. piani Filippo Tortu entro 31/12/2018.
  Esito vincente: Si.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara entro la data proposta, la scommessa sarà ritenuta perdente.
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.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, la

PUBLIC

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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se, in un determinata gara, l'atleta indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se l'atleta indicato non partecipa alla gara, 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.

RECORD MONDIALE SI/NO
Si deve pronosticare se, nella manifestazione o gara di riferimento, verrà realizzato (Si) o meno (No) un nuovo record del mondo.
Nel caso il record precedente venga eguagliato, l'esito della scommessa sarà "No".
Esempi:

- Atletica Leggera.
  Record Mondiale Si/No
  Olimpiadi (2020).
  Battuto Record Bolt di 9'58" - 100 metri.
  Campionati del mondo (2019).
  Battuto Record Sotomayor di 2,45 m. - salto in alto.
  https://www.iaaf.org/competitions/iaaf-world-championships

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.

T/T GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Campionati del mondo 2022 (Finale 100 metri piani).
  T/T Kerley - Bromell.

PUBLIC

Classifica gara: Kerley 1° - Bromell 3°.
Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

- Esempio:
  Diamond League 2024 - Salto in alto.
  T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

U/O MEDAGLIE VINTE ATLETA
Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento e bronzo) dall'atleta indicato, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O MEDAGLIE VINTE SQUADRA
Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento e bronzo) dalla squadra indicata, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se la squadra indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O ORI ATLETA

PUBLIC

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta indicato, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O ORI SQUADRA
Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla squadra indicata, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se la squadra indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato 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.

AUTOMOBILISMO

A PUNTI SI/NO
Occorre pronosticare se al termine di una gara (es: Gran Premio) il pilota indicato otterrà un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota indicato si classificherà a punti nella gara di riferimento.
Con l'esito "No" si pronostica che il pilota indicato non terminerà la gara in una posizione da punti.
Esempio:

- Gran Premio di Monza 2017.
  Hamilton a punti.
  https://www.formula1.com/en/results.html/2017/races/971/italy/race-result.html

Si procede al rimborso nel caso in cui il pilota indicato non partecipi alla singola gara, in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.
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, 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.

ACCOPPIATA IN ORDINE
Occorre pronosticare quali piloti si classificheranno rispettivamente al primo e al secondo posto nella gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara/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.

ALMENO UN PILOTA DELLA SCUDERIA X NEI PRIMI Y GARA
Occorre pronosticare se almeno un pilota della scuderia X riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime Y posizioni nella gara di riferimento.
Se nessun pilota della scuderia X partecipa alla gara, 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.

CAMBIA SCUDERIA ENTRO DATA X
Occorre pronosticare se, entro la data specificata, il pilota indicato avrà cambiato team di riferimento (Si) o meno (No).

PUBLIC

Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota, entro la data di chiusura dell'avvenimento, correrà per un team diverso rispetto a quello con il quale correva al momento dell'apertura della scommessa.
Con l'esito "No" si pronostica che il pilota, entro la data di chiusura dell'avvenimento, non correrà per un team diverso rispetto a quello con il quale correva il quale correva al momento dell'apertura della scommessa.
La scommessa sarà considerata perdente anche nell'eventualità in cui il pilota indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il sito/canale ufficiale del pilota/scuderia e/o il comunicato delle maggiori agenzie di stampa.

CLASSIFICATO SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà o meno secondo la normativa Fia. Per classificarsi, secondo tale normativa, il pilota deve concludere la gara o aver percorso almeno il 90% dei giri previsti. La certificazione della scommessa dipende dalla partecipazione alla gara del pilota. Nei casi contrari si procede al rimborso della scommessa.

ENTRAMBI I PILOTI DELLA SCUDERIA X A PUNTI GARA
Occorre pronosticare se, nella gara di riferimento, entrambi i piloti della scuderia X si piazzeranno (SI) o meno (NO) in una posizione che attribuisce punti validi per il Campionato del Mondo.
Se uno o entrambi i piloti della scuderia X non partecipano alla gara, 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:

- GP Gran Bretagna 2025 - Gara.
  Entrambi i piloti Ferrari a punti.
  Posizione piloti Ferrari: Hamilton 4° (a punti). Leclerc 14° (non a punti).
  Esito: NO.
  Entrambi i piloti Aston Martin a punti.
  Posizione piloti Aston Martin: Stroll 7° (a punti). Alonso 9° (a punti).
  Esito: SI.

ENTRAMBI I PILOTI SCUDERIA X PIAZZATI TRA I PRIMI Y GARA
Occorre pronosticare se entrambi i piloti della scuderia X riusciranno (SI) o meno (NO) a classificarsi nelle prime Y posizioni nella gara di riferimento.

PUBLIC

Se uno o entrambi i piloti della scuderia X non partecipano alla gara, 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.
Esempi:

- GP Bahrein 2023 - Gara.
  Entrambi i piloti Red Bull nei primi 3.
  Posizioni piloti Red Bull: 1° Verstappen, 2° Perez.
  Esito vincente: SI.
  Entrambi i piloti Ferrari nei primi 5.
  Posizioni piloti Ferrari: 4° Sainz, Leclerc ritirato (DNF).
  Esito vincente: NO.

GIRO PIU' VELOCE

Occorre pronosticare il pilota che farà registrare il giro più veloce durante la gara.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, 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.

LEADER TERMINE DEL PRIMO GIRO

Pronostica quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro di gara.
In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Si specifica che, nel caso in cui la partenza avvenga con la presenza di safety car in pista, le scommesse su questo mercato saranno rimborsate.

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.

MARGINE VITTORIA NELLA GARA (6 ESITI)

Occorre pronosticare in quale range di secondi rientrerà il distacco tra il primo e il secondo pilota classificato al termine della gara di riferimento.
Sono previsti 6 possibili esiti: 0 - 2.999 sec; 3 - 5.999 sec; 6 - 9.999 sec; 10 - 14.999 sec; 15 - 19.999 sec; 20.000 sec in poi.
Esempio:

- GP del Belgio (2020).
  Margine vittoria nella gara.
  Classifica gara e distacco: 1° Hamilton, 2° Bottas (GAP: 8.448).
  Esito vincente: 6 - 9.999 sec.

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.

MIGLIORE DEL GRUPPO

Occorre pronosticare quale pilota, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, 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.

MIGLIORE DEL GRUPPO GARA SPRINT

Occorre pronosticare quale pilota, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento nella “Gara Sprint” del Gran Premio di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara sprint, 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:

- Gara Sprint GP Azerbaijan.
  Leclerc/Hamilton/Sainz/Alonso - Migliore del gruppo.

PUBLIC

Classifica dei piloti del gruppo nella Gara Sprint: 3° Hamilton, 5° Leclerc, 6° Sainz, Alonso ritirato (DNF).
Esito vincente: Hamilton.

NUOVO PILOTA UFFICIALE SCUDERIA

Occorre pronosticare quale sarà, entro la data X, il nuovo pilota ufficiale della scuderia proposta.
Nella lista, oltre ai nomi dei piloti, vengono forniti i seguenti esiti:

- "Altro": qualsiasi pilota non presente 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.
- "Nessuno": entro la data X, la scuderia proposta non ufficializzerà l'ingaggio di nessun nuovo pilota.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che dovesse ritirarsi entro la data X, sono considerate perdenti.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e il comunicato ufficiale diramato dalla scuderia/pilota.

PIAZZATO NEI PRIMI X

Occorre pronosticare se il pilota (o scuderia) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/qualifica o in una determinata classifica della manifestazione di riferimento.

Se il pilota (o scuderia) indicato non partecipa alla gara/qualifica/manifestazione di riferimento, 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.

PIAZZATO TRA I PRIMI X GARA (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il pilota indicato riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara del Gran Premio di riferimento.
Se il pilota indicato non partecipa alla gara, 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.

PIAZZATO NEI PRIMI X GARA SPRINT

PUBLIC

Occorre pronosticare se il pilota indicato riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi nelle prime X posizioni nella “Gara Sprint” del Gran Premio di riferimento.
Se il pilota indicato non partecipa alla gara sprint, 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:

- Gara Sprint GP Azerbaijan.
  Leclerc Piazzato nei primi 3.
  Posizione in classifica di Leclerc nella gara sprint: 5°.
  Esito vincente: NO.
  Hamilton Piazzato nei primi 5.
  Posizione in classifica di Hamilton nella gara sprint: 3°.
  Esito vincente: SI.
  Alonso Piazzato nei primi 10.
  Posizione in classifica di Alonso nella gara sprint: ritirato (DNF).
  Esito vincente: NO.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se il pilota (o scuderia) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine della gara/manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente.
Se il pilota (o scuderia) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta 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.

PILOTA PIU' VELOCE GIRO X GARA
Occorre pronosticare il pilota che farà registrare il giro più veloce nel giro X della gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, 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

PUBLIC

riferimento.

PILOTA PIU' VELOCE NELL'INTERVALLO DI GIRI X - Y GARA
Occorre pronosticare il pilota che farà registrare il giro più veloce nel range di giri da X a Y della gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, 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.

PILOTA SENZA FAN BOOST VINCENTE
Occorre pronosticare se il pilota che non avrà ricevuto il “Fan Boost” vincerà (Si) o meno (No) la gara indicata della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Formula E.
  Vince Pilota senza Fan boost - Mexico City Si/No.
  https://fanboost.fiaformulae.com/
  http://www.fiaformulae.com/en/calendar

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, 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.

PILOTA VINCE ALMENO UN TITOLO
Occorre pronosticare se, entro la data specificata, il pilota indicato si aggiudicherà almeno un Titolo Mondiale Piloti della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara (GP) della manifestazione di riferimento entro la data specificata, la scommessa sarà ritenuta perdente.
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.

PILOTA X PIAZZATO NELLE PRIME Y POSIZIONI DELLE QUALIFICHE
Occorre pronosticare se il pilota X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi nelle prime Y posizioni nelle qualifiche ufficiali del Gran Premio di riferimento.

PUBLIC

Se il pilota X non partecipa alle qualifiche, 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.

PIT STOP VELOCE
Occorre pronosticare il pilota che, nella gara di riferimento, effettuerà un pit stop nel minor tempo.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Esempi:

- GP di Australia (2018).
  Pit stop più veloce: Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: Verstappen.
- GP di Belgio (2018).
  Pit stop più veloce: Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: Vettel.

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.

PODIO IN ORDINE
Occorre pronosticare quali saranno i tre piloti (o scuderie) che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara o in una determinata classifica 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato (pilota/scuderia) non partecipa alla gara/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.

PUBLIC

PODIO NON IN ORDINE

Occorre pronosticare quali saranno i piloti (o scuderie) che si classificheranno, in qualsiasi ordine, nei primi tre posti nella gara o in una determinata classifica 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se l'esito pronosticato (pilota/scuderia) non partecipa alla gara/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.

PILOTA DONNA PARTECIPA A MANIF.

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, un pilota di sesso femminile parteciperà (Si) o meno (No) alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Mondiali Formula 1.
  Pilota Donna partecipa a manif. entro il 2021.
  https://www.fia.com/women-through-decades

Per partecipazione, si intendono i piloti effettivamente scesi in pista nella manifestazione indicata, entro la data proposta.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l’evento indicato.

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.

PRIMA SCUDERIA A RITIRARSI

Occorre pronosticare quale sarà la prima scuderia a ritirarsi, con entrambi i piloti, durante la gara di riferimento.

Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati prima del ritiro dell'ultimo pilota di quella scuderia (come da referto ufficiale della manifestazione); nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritirino gli ultimi piloti in gara appartenenti a scuderie diverse, si rimanda alla normativa vigente.

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.

La voce “Nessuna” contempla che nessuna scuderia si ritirerà durante la gara.

PUBLIC

Se almeno un pilota della scuderia pronosticata non partecipa alla gara (o si ritira durante il giro di ricognizione), la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Esempio:

- F1 (2018).
  GP Australia.
  Prima scuderia a ritirarsi.
  Lista di Scuderie / Altro / *Nessuna.*
  Esito vincente: Haas Ferrari.
- F1 (2017).
  GP Monaco.
  Prima scuderia a ritirarsi.
  Lista di Scuderie / Altro / *Nessuna.*
  Esito vincente: Sauber Ferrari.

DRIVER	CAR	LAPS	RETIRED
Stoffel Vandoorne	McLaren Honda	66	DNF
Marcus Ericsson	Sauber Ferrari	63	DNF
Jenson Button	McLaren Honda	57	DNF
Pascal Wehrlein	Sauber Ferrari	57	DNF

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.

PRIMO PILOTA A RITIRARSI
Occorre pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi durante la gara di riferimento.
Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati riportati nel referto ufficiale della manifestazione; nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritiri più di un pilota, si rimanda alla normativa vigente.
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.
La voce “Nessuno” contempla che nessun pilota si ritirerà durante la gara.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara (o si ritira durante il giro di ricognizione), la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Esempio:

- F1 (2018).
  GP Cina.
  Primo pilota a ritirarsi.
  Lista di Piloti / Altro / Nessuno.
  Esito vincente: Brendon Hartley (con 51 giri completati).
- F1 (2017).

PUBLIC

GP Russia.
Primo pilota a ritirarsi.
Lista di Piloti / Altro / Nessuno.

DRIVER	LAPS	RETIRED
Jolyon Palmer	0	DNF
Romain Grosjean	0	DNF
Fernando Alonso	0	DNS

Esito vincente: ex aequo tra Palmer e Grosjean ritirati con 0 giri completati (per collisione dopo la partenza).
Esito rimborsato: Alonso non ha preso parte alla gara (ritirato durante il giro di ricognizione).

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.

PRIMO PIT STOP

Occorre pronosticare quale sarà il pilota (o la scuderia del pilota) che effettuerà il primo pitstop nella gara 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.
Ai fini della scommessa sarà considerata vincente la vettura che entra per prima nella pit lane; se la vettura entra nella pit lane e si ritira, sarà comunque considerato come un pit stop.
Se l’esito pronosticato (pilota o scuderia) non partecipa alla gara, 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.

RANGE POSIZIONE IN GRIGLIA DEL VINCITORE DELLA GARA

Occorre pronosticare la posizione di partenza in griglia del pilota che vincerà la gara di riferimento.
Sono previsti 6 possibili esiti: 1 o 2; 3 o 4; 5 o 6; 7 o 8; 9 o 10; Altro (qualsiasi altra posizione, compresa la partenza dalla pit lane).
Esempio:

- GP del Belgio (2020).
  Range posizione in griglia del vincitore della gara.
  Vincente gara: Hamilton (partito in griglia dalla posizione n° 1).
  Esito vincente: 1 o 2.

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

PUBLIC

riferimento.

RITIRO ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se, entro la data di chiusura dell'avvenimento, il pilota indicato si ritirerà dalla manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota indicato, entro la data X, si ritirerà dalla manifestazione di riferimento.
- Con l'esito "No" si pronostica che il pilota indicato, entro la data X, non si ritirerà dalla manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Mondiali Formula 1.
  Ritiro Lewis Hamilton dalla F1 entro il 2019.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il sito/canale ufficiale dell'atleta e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa.

SAFETY CAR SI/NO

Occorre pronosticare se, durante lo svolgimento di un Gran Premio, compreso il momento della partenza, ci sarà l'ingresso in pista della Safety Car (Si) o meno (No).
Si specifica che la Virtual Safety Car non è valida ai fini della scommessa.
Esempio:

- GP Cina (2018).
  Safety car Si/No.
  Esito vincente: Si.

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, 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.

SCUDERIA DEL PRIMO PILOTA RITIRATO

Occorre pronosticare quale sarà la scuderia del primo pilota a ritirarsi durante la gara di riferimento.
Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati riportati nel referto ufficiale della manifestazione; nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritiri più di un pilota, si rimanda alla normativa vigente.
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.
La voce "Nessuno" contempla che nessun pilota si ritirerà durante la gara.

PUBLIC

Se entrambi i piloti della scuderia pronosticata non partecipano alla gara (o si ritirano durante il giro di ricognizione), la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Esempio:

- GP Australia (2018).
  Scuderia del primo pilota ritirato.
  Lista di Scuderie / Altro / Nessuno.
  Esito vincente: Williams Mercedes.
  https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races/979/australia/race-result.html

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.

SCUDERIA DEL VINCENTE
Occorre pronosticare la scuderia del pilota vincitore della gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se entrambi i piloti della scuderia pronosticata non partecipano alla gara (o si ritirano durante il giro di ricognizione), 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.

SCUDERIA VINCE ALMENO UN TITOLO
Occorre pronosticare se, entro la data specificata, la scuderia indicata si aggiudicherà almeno un Titolo Mondiale Costruttori della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara (GP) della manifestazione di riferimento entro la data specificata, la scommessa sarà ritenuta perdente.
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.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

PUBLIC

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i piloti; in caso contrario si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Campionato Mondiali Piloti F1 2023.
  T/T Leclerc - Norris.
  Leclerc 5° - Norris 6°.
  Esito vincente: 1.

T/T GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella "Gara" del Gran Premio di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti ed alla conclusione della gara per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Messico 2024 (Gara).
  T/T Hamilton - Leclerc.
  Classifica della Gara: Hamilton 4° - Leclerc 3°.
  Esito Vincente: 2.

T/T GARA SPRINT
Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella "Gara Sprint" del Gran Premio di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica che il pilota indicato per primo ottiene il miglior piazzamento nella gara sprint.
- Con l'esito "2" si pronostica che il pilota indicato per secondo ottiene il miglior piazzamento nella gara sprint.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara sprint di entrambi i piloti ed alla conclusione della gara sprint per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

PUBLIC

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:

- Gara Sprint GP Azerbaijan.
  T/T Verstappen - Perez.
  Classifica della Gara Sprint: Verstappen 1° - Perez 2° > Esito Vincente: 1.
  T/T Sainz - Leclerc.
  Classifica della Gara Sprint: Sainz 6° - Leclerc 5° > Esito Vincente: 2.
  T/T Russell - Alonso.
  Classifica della Gara Sprint: Russell 8° - Alonso ritirato (DNF) > Esito Vincente: 1.

T/T PRIMO GIRO GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento al termine del solo primo giro di gara del Gran Premio di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione al primo giro della gara di entrambi i piloti ed alla conclusione del primo giro della gara per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP di Monaco (Gara).
  T/T Verstappen - Leclerc.
  Classifica 1° giro gara: Verstappen 4° - Leclerc 2°.
  Esito Vincente: 2.

T/T PROVE LIBERE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nelle “Prove Libere” di riferimento del Gran Premio oggetto di scommessa.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alle prove libere di riferimento di entrambi i piloti ed alla conclusione delle prove libere di riferimento per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Messico 2024 (Prove libere 2).
  T/T Sainz - Leclerc.
  Classifica delle Prove libere 2: Sainz 1° - Leclerc 4°.

PUBLIC

Esito Vincente: 1.

T/T PUNTI PILOTI STAGIONE

Occorre pronosticare quale dei due piloti otterrà il maggior numero di punti nella classifica del Campionato Mondiale Piloti, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambe i piloti; in caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Campionato Mondiale Piloti F1 2022.
  T/T Punti Perez - Leclerc.
  Perez: 305 punti - Leclerc: 308 punti.
  Esito vincente: 2.

T/T PUNTI SCUDERIE STAGIONE

Occorre pronosticare quale delle due scuderie otterrà il maggior numero di punti nella classifica del Campionato Mondiale Costruttori, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambe le scuderie; in caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Campionato Mondiale Costruttori F1 2022.
  T/T Ferrari - Mercedes.
  Ferrari: 554 punti - Mercedes: 515 punti.
  Esito vincente: 1.

T/T QUALIFICHE

Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nelle “Qualifiche” del Gran Premio di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alle qualifiche di entrambi i piloti ed alla conclusione delle qualifiche per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

PUBLIC

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Messico 2024 (Qualifiche).
  T/T Hamilton - Leclerc.
  Classifica delle Qualifiche: Hamilton 6° - Leclerc 4°.
  Esito Vincente: 2.

T/T QUALIFICHE SPRINT

Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nelle "Qualifiche Sprint" del Gran Premio di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alle qualifiche sprint di entrambi i piloti ed alla conclusione delle qualifiche sprint per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Qatar 2024 (Qualifiche Sprint).
  T/T Hamilton - Leclerc.
  Classifica delle Qualifiche Sprint: Hamilton 7° - Leclerc 5°.
  Esito Vincente: 2.

T/T SCUDERIE GARA

Occorre pronosticare quale scuderia, tra le due indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio pilota nella gara di riferimento.
Sarà ritenuta vincente la scuderia, tra le due, con il pilota meglio classificato nella gara.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le scuderie con almeno un pilota ed alla conclusione della medesima gara per almeno una scuderia con almeno un pilota. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Monaco 2021 (Gara).
  T/T Ferrari - McLaren.
  Piazzamento Piloti Ferrari: Sainz 2° - Leclerc non classificato.

PUBLIC

Piazzamento Piloti McLaren: Norris 3° - Ricciardo 12°.
Esito Vincente: 1.

T/T SCUDERIE GARA SPRINT

Occorre pronosticare quale, tra le due scuderie indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio pilota nella "Gara Sprint" del Gran Premio di riferimento. Sarà ritenuta vincente la scuderia, tra le due, con il pilota meglio classificato nella gara sprint.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara sprint di entrambe le scuderie con almeno un pilota ed alla conclusione della gara sprint per almeno una scuderia con almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Qatar 2024 (Gara Sprint).
  T/T Mercedes - Ferrari.
  Piazzamento Piloti Mercedes: Russell 3° - Hamilton 6°.
  Piazzamento Piloti Ferrari: Sainz 4° - Leclerc 5°.
  Esito Vincente: 1.

T/T SCUDERIE QUALIFICHE

Occorre pronosticare quale, tra le due scuderie indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio pilota nelle "Qualifiche" del Gran Premio di riferimento. Sarà ritenuta vincente la scuderia, tra le due, con il pilota meglio classificato nelle qualifiche.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alle qualifiche di entrambe le scuderie con almeno un pilota ed alla conclusione delle qualifiche per almeno una scuderia con almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Messico 2024 (Qualifiche).
  T/T Mercedes - Red Bull.
  Piazzamento Piloti Mercedes: Russell 5° - Hamilton 6°.
  Piazzamento Piloti Red Bull: Verstappen 2° - Perez 18°.
  Esito Vincente: 2.

T/T SCUDERIE QUALIFICHE SPRINT

PUBLIC

Occorre pronosticare quale, tra le due scuderie indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio pilota nelle “Qualifiche Sprint” del Gran Premio di riferimento. Sarà ritenuta vincente la scuderia, tra le due, con il pilota meglio classificato nelle qualifiche sprint.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alle qualifiche sprint di entrambe le scuderie con almeno un pilota ed alla conclusione delle qualifiche sprint per almeno una scuderia con almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP Qatar 2024 (Qualifiche Sprint).
  T/T Mercedes - Ferrari.
  Piazzamento Piloti Mercedes: Russell 2° - Hamilton 7°.
  Piazzamento Piloti Ferrari: Sainz 4° - Leclerc 5°.
  Esito Vincente: 1.

TRIPLETTA SI/NO
La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato Gran Premio un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere la Pole Position, la vittoria del Gran Premio ed il giro più veloce.
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.

TRIPLETTA SI/NO PILOTA
Occorre pronosticare se, nel Gran Premio di riferimento (GP), il pilota indicato riuscirà ad ottenere (Si) o meno (No) la Pole Position, la vittoria del GP ed il giro più veloce in gara.
Con l'esito "Si" si pronostica che tutte e tre le condizioni dovranno verificarsi.
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni non si verificherà.
Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alle qualifiche andranno a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa 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.

U/O PILOTI CHE TERMINANO LA GARA
Occorre pronosticare se il numero di piloti che termineranno effettivamente la gara di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per “piloti che terminano la gara” si intendono solo quei piloti che tagliano il traguardo di fine gara; si escludono dal conteggio i piloti ritirati (pur se classificati secondo normativa FIA).
Sono inoltre esclusi dal conteggio i piloti per i quali la squalifica è disposta prima

PUBLIC

dell'emanazione dell'ordine di arrivo da parte dell'ente organizzatore.
Esempio:

- GP Abu Dhabi (2021) - Gara.
  Piloti che hanno tagliato il traguardo: 14 (considerati ai fini della scommessa).
  Piloti ritirati e non classificati: 4 (non considerati ai fini della scommessa).
  Piloti ritirati ma classificati: 1 (non considerato ai fini della scommessa).
  U/O 13.5 Piloti che Terminano la Gara > Esito vincente: Over.
  U/O 14.5 Piloti che Terminano la Gara > Esito vincente: Under.

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 PILOTI CLASSIFICATI NEL GP

Occorre pronosticare se il numero di piloti classificati al termine di un determinato Gran Premio sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- GP del Brasile (2021) - Gara.
  Piloti Classificati: 18 (considerati ai fini della scommessa).
  Piloti Ritirati e Non Classificati: 2 (non considerati ai fini della scommessa).
  U/O 16.5 Piloti Classificati > Esito Vincente: Over.
  U/O 18.5 Piloti Classificati > Esito Vincente: Under.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione non dovesse concludersi, le scommesse, il cui esito non è determinabile, saranno considerate nulle e quindi rimborsate.
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 PILOTI DOPPIATI

Occorre pronosticare se il numero di piloti che risulteranno doppiati al termine della gara di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Si considerano "doppiati" i piloti che terminano la gara con un distacco di 1 o più giri dal vincitore, come da classifica finale ufficiale del GP (Final Race Classification/Official Classification).
Esempio:

- GP di Stiria (2020).
  U/O 8,5 Piloti Doppiati.
  Classifica finale del GP:

1. Hamilton
2. Bottas +13.719s
3. Verstappen +33.698s
4. Albon +44.400s
5. Norris +61.470s

PUBLIC

6. Perez +62.387s
7. Stroll +62.453s
8. Ricciardo +62.591s
9. Sainz +1 LAP
10. Kvyat +1 LAP
11. Raikkonen +1 LAP
12. Magnussen +1 LAP
13. Grosjean +1 LAP
14. Giovinazzi +1 LAP
15. Gasly +1 LAP
16. Russell +2 LAPS
17. Latifi +2 LAPS

NC. Ocon DNF
NC. Leclerc DNF
NC. Vettel DNF
N° piloti doppiati: 9
Esito vincente: Over.

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 PILOTI RITIRATI NEL SOLO GIRO X DELLA GARA

Occorre pronosticare se il numero di piloti ritirati nel solo giro X della gara di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Se un pilota si ritira rientrando ai box, sarà considerato ritirato nell'ultimo giro iniziato.
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 PIT STOP

Occorre pronosticare se il numero totale di pit stop effettuati nella gara di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PODI PILOTA

Occorre pronosticare se i podi totali che il pilota conquisterà al termine della manifestazione di riferimento saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".

PUBLIC

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 PODI SCUDERIA

Occorre pronosticare se i podi totali che la scuderia indicata conquisterà, al termine della manifestazione di riferimento, saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O POLE POSITION PILOTA X

Occorre pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di pole position conquistate dal pilota proposto sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- F1 (2018).
  U/O 10.5 Pole Position L. Hamilton.
  N° Pole Position Hamilton: 11.
  Esito vincente: Over.

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O POLE POSITION SCUDERIA

Occorre pronosticare se il numero totale di pole position conquistate dalla scuderia indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- F1 (2018).
  U/O 15.5 Pole Position Scuderia Mercedes.
  Pole Position L. Hamilton: 11.
  Pole Position V. Bottas:2.

PUBLIC

Pole Position Scuderia Mercedes: 11 + 2 = 13.
Esito vincente: Under.

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI SCUDERIA

Occorre pronosticare se i punti totali che la scuderia indicata conquisterà, al termine della manifestazione di riferimento, saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- F1 (2018).
  U/O 550.5 Punti Ferrari.
  Punti totalizzati Scuderia Ferrari: 571.
  Esito vincente: Over.

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE PILOTA

Occorre pronosticare se, entro la stagione proposta della manifestazione di riferimento, il numero totale di vittorie del pilota indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Esempi:

- Mondiali F1 (2018).
  U/O Vittorie Pilota.
  Lewis Hamilton (8.5).
  Sebastian Vettel (4.5).
  Valterii Bottas (2.5).
  Max Verstappen (1.5).
  https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races.html
- Mondiali F1 (2020).
  U/O Vittorie Pilota entro il 2020.

Lewis Hamilton (20,5).
http://www.statsf1.com/en/statistiques/pilote/victoire/nombre.aspx

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.
Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE SCUDERIA X

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento, il numero totale di vittorie della scuderia indicata, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- F1 (2018).
  U/O 6.5 Vittorie Ferrari.
  N° GP vinti Vettel: 5.
  N° GP vinti Räikkönen: 1.
  N° vittorie Ferrari: 6.
  Esito vincente: Under.

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.
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.
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.

ULTIMO CLASSIFICATO GARA

Occorre pronosticare il pilota che si classificherà all’ultimo posto nella gara del Gran Premio di riferimento.
Ai fini della certificazione della scommessa si considerano solo i piloti “classificati” (ossia i piloti che concludono la gara o che completano almeno il 90% dei giri totali effettuati dal vincitore) e sono quindi esclusi eventuali piloti “non classificati”.

PUBLIC

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 il pilota pronosticato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP di Monaco (Gara).
  Lista di esiti: Stroll/Tsunoda/Antonelli/Alonso/Albon/Colapinto/Altro.
  Classifica Gara: ...16º Hulkenberg, 17º Tsunoda, 18° Antonelli, Alonso non classificato, Gasly non classificato.
  Esito vincente: Antonelli.

VINCENTE ENTRO DATA SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il pilota indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Se il pilota indicato non partecipa alla manifestazione di riferimento entro la data proposta, la scommessa sarà ritenuta perdente.
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 MANIF. CON HANDICAP
Occorre pronosticare quale pilota/scuderia otterrà più punti nella classifica finale della manifestazione di riferimento, considerando gli eventuali handicap assegnati.
Il valore dell’handicap, in termini di punti, sarà presente nella descrizione dell’esito e dovrà essere sottratto, al termine della manifestazione, al punteggio totalizzato dal pilota/scuderia a cui è riferito.
La voce “Altro” contempla tutti i piloti/scuderie 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.
Qualora l’offerta non riportasse tutti i piloti/scuderie con il relativo handicap, si specifica che il punteggio dei piloti/scuderie non proposti rimarrà invariato come certificato dalla classifica diramata dall’organizzatore della manifestazione.
La certificazione dei risultati avverrà quindi sulla base della classifica ufficiale della manifestazione con i punteggi dei piloti/scuderie, comprensivi degli eventuali handicap.
In caso di parità di punti tra due o più piloti/scuderie (con o senza handicap), si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Risulterà vincente il pilota/scuderia che occupa la posizione più alta in classifica.

PUBLIC

Se l'esito pronosticato (pilota o scuderia) non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Esempio:

- Mondiale Piloti Formula 1 (2019).
  Vincente Manif. con Handicap.
  Hamilton (-80,5 Handicap) / Altro.
  Classifica finale Mondiale Piloti: 1° Hamilton 413 punti, 2° Bottas 326 punti.
  Risultato scommessa: Hamilton (-80,5 Handicap) = 413 - 80,5 = 332,5 punti.
  Esito vincente: Hamilton (-80,5 Handicap).

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 GARA

Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nella "Gara" del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, 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:

- GP Qatar - Gara.
  Lista di esiti: Leclerc/Norris/Verstappen/Hamilton/Piastri/Russell/Altro.
  Classifica Gara: 1° Verstappen, 2° Leclerc, 3° Piastri, ecc...
  Esito vincente: Verstappen.

VINCENTE GARA SPRINT

Occorre pronosticare il pilota che vincerà la "Gara Sprint" del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara sprint, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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:

- Gara Sprint GP Azerbaijan.
  Classifica Gara Sprint: 1° Verstappen, 2° Perez, 3° Hamilton, ecc…
  Esito vincente: Verstappen.

VINCENTE PREMIO DRIVER OF THE DAY

Occorre pronosticare il pilota che si aggiudicherà il premio “Driver of the day” al termine della gara del Gran Premio 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 il pilota pronosticato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GP di Monaco (Gara).
  Lista di esiti: Norris/Leclerc/Verstappen/Hamilton/Alonso/Sainz/Altro.
  Leclerc premiato come “Driver of the day”.
  Esito vincente: Leclerc.

VINCENTE PROVE LIBERE

Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nelle prove libere X del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alle prove libere X, 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.

VINCENTE QUALIFICHE

PUBLIC

Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nelle qualifiche ufficiali del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alle qualifiche, 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.

VINCENTE MONDIALE PILOTI
Occorre pronosticare il pilota che vincerà il Campionato Mondiale Piloti nell'edizione indicata 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato 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:

- Campionato Mondiale Piloti F1 2022.
  Classifica Piloti: 1° Verstappen; 2° Leclerc; 3° Pérez; ecc…
  Lista di esiti: Leclerc - Verstappen - Hamilton - Pérez - Altro.
  Esito vincente: Verstappen.

VINCENTE MONDIALE COSTRUTTORI
Occorre pronosticare la scuderia che vincerà il Campionato Mondiale Costruttori nell'edizione indicata 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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:

- Campionato Mondiale Costruttori F1 2022.
  Classifica Costruttori: 1° Red Bull; 2° Ferrari; 3° Mercedes; ecc…
  Lista di esiti: Ferrari - Red Bull - Mercedes - Alpine - Altro.
  Esito vincente: Red Bull.

VINCENTE MONDIALE PILOTI + VINCENTE MONDIALE COSTRUTTORI
Occorre pronosticare contemporaneamente il pilota che vincerà il Campionato Mondiale Piloti e la scuderia che vincerà il Campionato Mondiale Costruttori nell'edizione indicata 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato 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.

VINCENTE SENZA X
Occorre pronosticare il pilota/la scuderia che vincerà la gara/manifestazione oppure, nel caso di vittoria del pilota/della scuderia X, quello che si piazzerà in seconda posizione.
La voce “Altro” contempla l’insieme dei piloti/delle scuderie non presenti nella lista, ad esclusione del pilota/della scuderia X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione del pilota/della scuderia X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato (pilota/scuderia) non partecipa alla gara/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.

VINCENTE SCUDERIA GARA SPRINT
Occorre pronosticare la scuderia del pilota che vincerà la “Gara Sprint” del Gran Premio di riferimento.

PUBLIC

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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se nessun pilota della scuderia pronosticata partecipa alla gara sprint, 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:

- Gara Sprint GP Azerbaijan.
  Classifica Gara Sprint: 1° Verstappen (Red Bull), 2° Perez (Red Bull), 3° Hamilton (Mercedes), ecc...
  Esito vincente: Red Bull.

VINCENTE QUALIFICHE SPRINT
Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nelle “Qualifiche Sprint” del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alle qualifiche sprint, 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:

- GP Miami - Qualifiche Sprint.
  Lista di esiti: Leclerc/Norris/Verstappen/Hamilton/Piastri/Russell/Altro.
  Classifica Qualifiche Sprint: 1° Norris, 2° Verstappen, 3° Leclerc, ecc…
  Esito vincente: Norris.

X SI CLASSIFICA AL Y° POSTO DELLA GARA
Occorre pronosticare se il pilota X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi al Y° posto nella gara di riferimento.
In caso di pari merito al Y° posto tra due o più piloti, sarà ritenuto vincente l'esito "SI".
Se il pilota X non partecipa alla gara di riferimento, 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

PUBLIC

riferimento.

BADMINTON

NUM.SET 2/3 GIOCATI INCONTRO
Occorre pronosticare il numero totale dei set disputati in un incontro al meglio dei 3 set.
Sono previsti due possibili esiti: 2; 3.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Naraoka - Ginting 2-1 (3 set totali).
  Esito vincente: 3.
- Shi - Axelsen 2-0 (2 set totali).
  Esito vincente: 2.

PARI/DISPARI PUNTI GIOCATORE X
Occorre pronosticare se il totale dei punti realizzati dal giocatore X nell'incontro di riferimento sarà un numero Pari o Dispari (“0” è considerato Pari).
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.
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 TOT. PUNTI INCONTRO
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro di riferimento sarà un numero Pari o Dispari.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà rimborsata.
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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se il giocatore (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella manifestazione di riferimento.
Se il giocatore (o team) indicato non partecipa alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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 INCONTRO 2/3
Occorre pronosticare l'esatto risultato dell'incontro al meglio di 3 giochi.
Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
In caso di ritiro di un giocatore, la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà l'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore (o team) saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore (o team) si ritira prima di scendere in campo.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- George - Wang 2-0.
  Esito vincente: 1.

TESTA/TESTA SET
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà il set X dell'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante il set X, chi rimane risulterà vincente. Se un giocatore (o team) si ritira prima dell'inizio del set X, la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Antonsen - Lanier.
  1° set: 21-18 > Esito: 1.
  2° set: 18-21 > Esito 2.
  3° set: 17-21 > Esito: 2.

U/O PUNTI NELL' INCONTRO
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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

PUBLIC

riferimento.

U/O X PUNTI NEL SET Y
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel set Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di ritiro di un giocatore durante il set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Shi - Axelsen (1° set: 11-21 > 32 punti totali; 2° set: 12-21 > 33 punti totali).
  U/O 32.5 punti Set 1 > Esito: Under.
  U/O 32.5 punti Set 2 > Esito: Over.

VINCENTE
Occorre pronosticare il giocatore (o team) che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

BANDY

ESITO FINALE 1X2
La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l’esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

VINCENTE
La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

BASEBALL

1X2 ALLA FINE DI INNING X
Occorre pronosticare l’esito 1X2 considerando i punti realizzati dall'inizio del match fino al termine dell'inning X.
- “1”: la squadra di casa sarà avanti nel punteggio alla fine dell’inning X.
- “X”: risultato di parità alla fine dell’inning X.
- “2”: la squadra ospite sarà avanti nel punteggio alla fine dell’inning X.

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 BATTUTE VALIDE INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare quale delle due squadre realizzerà il maggior numero di battute valide (hit) nell’incontro, inclusi eventuali extra inning.
Sono previsti 3 possibili esiti:
- “1”: la squadra di casa realizza più battute valide rispetto alla squadra ospite.
- “X”: le due squadre realizzano lo stesso numero di battute valide (incluso 0 battute valide).
- “2”: la squadra ospite realizza più battute valide rispetto alla squadra di casa.

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.

Esempi:

- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers.
  Battute valide realizzate da Arizona: 12.
  Battute valide realizzate da Texas: 11.
  1X2 Battute valide incl. extra inning > Esito vincente: 1.
- Detroit Tigers - Houston Astros.
  Battute valide realizzate da Detroit: 7.
  Battute valide realizzate da Houston: 7.
  1X2 Battute valide incl. extra inning > Esito vincente: X.

1X2 INNING X

Occorre pronosticare l'esito 1X2 del solo inning X dell'incontro.

- Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa nell'inning X.
- Con il segno X si pronostica il pareggio tra le squadre nell'inning X.
- Con il segno 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite nell'inning X.

In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative all'inning o agli inning non conclusi.

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 NUMERO DI INNING VINTI

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà il maggior numero di inning nei tempi regolamentari dell'incontro, esclusi eventuali extra inning.

- 1: la squadra di casa vincerà più inning della squadra ospite.
- X: le due squadre vinceranno lo stesso numero di inning (incluso 0 inning vinti).
- 2: la squadra ospite vincerà più inning della squadra di casa.

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:

- Boston Red Sox - New York Mets 8-7.
  1° Inning: 2-1 | 2° Inning: 0-0 | 3° Inning: 0-1 | 4° Inning: 1-1 | 5° Inning: 1-0 | 6° Inning: 0-2 | 7° Inning: 2-2 | 8° Inning: 0-0 | 9° Inning: 2-0.
  Inning vinti dai Boston Red Sox: 3.
  Inning vinti dai New York Mets: 2.
  Esito vincente: 1.

1X2 RESTO DEL MATCH X-Y INCL. E.I.

Occorre pronosticare, secondo il metodo 1X2, quale squadra si aggiudicherà il resto dell'incontro (dal punteggio di X-Y), inclusi eventuali extra inning.

Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i punti

realizzati dal piazzamento della scommessa fino al termine dell'incontro, inclusi eventuali extra inning.
Esempi:

- Boston Red Sox - Chicago Cubs. 1X2 Resto del Match Incl. E.I. (2-0).
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del Match dal punteggio di 2-0.
  L'incontro termina 4-3 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 2 punti e la squadra ospite ha realizzato 3 punti).
  Esito vincente: 2.
- New York Mets - Texas Rangers. 1X2 Resto del Match Incl. E.I. (1-3).
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del Match dal punteggio di 1-3.
  L'incontro termina 5-7 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 4 punti e la squadra ospite ha realizzato 4 punti).
  Esito vincente: X.

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.

ACCOPPIATA FINALE

Occorre pronosticare le due squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al primo e al secondo posto al termine 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DRAW NO BET INTERVALLO INNING DA X A Y

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro nell'intervallo di inning proposti, prendendo in considerazione solo i punti realizzati nell'intervallo stesso.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Esempio:

- se X = 1 e Y = 5 gli inning di riferimento sono 1, 2, 3, 4 e 5.
  Se il risultato che si è realizzato nell'intervallo 1 - 5 è "2 - 1" l'esito vincente è 1;
  se il risultato che si è realizzato nell'intervallo 1 - 5 è "0 - 0" si applica la restituzione in vincita della giocata;

PUBLIC

se il risultato che si è realizzato nell'intervallo 1 - 5 è "0 - 1" l'esito vincente è 2.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ENTRAMBE OVER X,5 PUNTI SI/NO INCL. E.I.
Occorre pronosticare se nell'incontro, inclusi eventuali extra inning, entrambe le squadre realizzeranno un numero di punti superiore al valore prestabilito (SI) o meno (NO).

- SI: entrambe le squadre realizzano più di X,5 punti.
- NO: almeno una delle due squadre realizza meno di X,5 punti.

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:

- Boston Red Sox - New York Mets 8-7.
  Entrambe Over 6.5 punti > Esito: SI.
  Detroit Tigers - Chicago Cubs 3-6.
  Entrambe Over 5.5 punti > Esito: NO.

ESITO FINALE 1X2
Pronostica l'esito della partita, nei soli tempi regolamentari, con la vittoria della squadra di casa (segno 1), il pareggio (segno X) o la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).
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 FINALE 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap, in termini di punti, assegnato ad una delle due squadre.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali extra innings.
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.
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.

EXTRA INNING SI/NO
Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento saranno disputati (Si) o meno (No) gli Extra Inning.
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.

PUBLIC

GARA A X (ESCLUSI EXTRA INNING)
Occorre pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima la soglia di punti prestabilita nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali innings supplementari.
È presente l'esito "Nessuna squadra" nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga il valore soglia.
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, 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 X REALIZZA ALMENO Y FUORICAMPO INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il giocatore X realizzerà (SI) o meno (NO) almeno Y fuoricampo (home run).

- SI: il giocatore X realizza almeno Y fuoricampo.
- NO: il giocatore X realizza meno di Y fuoricampo.

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:

- Atlanta Braves - Washington Nationals.
  Fuoricampo realizzati da Ozuna: 2.
  Ozuna realizza almeno 1 fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: SI.
  Ozuna realizza almeno 2 fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: SI.
  Fuoricampo realizzati da Kieboom: 0.
  Kieboom realizza almeno 1 fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: NO.
  Kieboom realizza almeno 2 fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: NO.

GIOCATORE X REALIZZA IL PRIMO FUORICAMPO INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare se il giocatore X realizzerà (SI) o meno (NO) il primo fuoricampo (home run) dell'incontro, inclusi eventuali extra inning.
"SI": il giocatore X realizza il primo fuoricampo dell'incontro.
L'esito "NO" comprende il caso in cui:

- il giocatore X non realizza il primo fuoricampo dell'incontro.
- non vengono realizzati fuoricampo nell'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.

Se il giocatore X entra in campo dopo che il 1° fuoricampo del match è già stato realizzato, la scommessa rimane 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.
Esempi:

- Atlanta Braves - Washington Nationals.
  Primo fuoricampo del match realizzato da Ozuna (nel 3° inning - bottom).
  Ozuna realizza il primo fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: SI.
  Abrams realizza il primo fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: NO.
- Chicago White Sox - San Diego Padres.
  Nessun fuoricampo realizzato nel match.
  Batten realizza il primo fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: NO.
  Remillard realizza il primo fuoricampo incl. extra inning > Esito vincente: NO.

MARGINE DI VITTORIA (6 ESITI)
Occorre pronosticare il margine di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo tra le seguenti 6 fasce:
"CASA > 4" (Vittoria della squadra di casa con 5 o più punti di vantaggio sulla squadra ospite).
"CASA 3-4" (Vittoria della squadra di casa con 3 o 4 punti di vantaggio sulla squadra ospite).
"CASA 1-2" (Vittoria della squadra di casa con 1 o 2 punti di vantaggio sulla squadra ospite).
"OSPITE 1-2" (Vittoria della squadra ospite con 1 o 2 punti di vantaggio sulla squadra di casa).
"OSPITE 3-4" (Vittoria della squadra ospite con 3 o 4 punti di vantaggio sulla squadra di casa).
"OSPITE > 4" (Vittoria della squadra ospite con 5 o più punti di vantaggio sulla squadra di casa).
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali extra innings.
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.

NUMERO PUNTI SEGNATI (INCL. EXTRA INNING)
Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma dei punti realizzati nell'incontro, inclusi eventuali extra inning.
Sono previsti 6 possibili esiti:

- 0-4: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 0 (incluso) e 4 (incluso).
- 5-6: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 5 (incluso) e 6 (incluso).
- 7-8: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 7 (incluso) e 8 (incluso).
- 9-10: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 9 (incluso) e 10 (incluso).
- 11-13: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 11 (incluso) e 13 (incluso).

PUBLIC

- 14 O PIU: la somma dei punti realizzati sarà 14 o più.

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:

- Boston Red Sox - New York Mets 5-3.
  Somma punti segnati: 5+3 = 8.
  Esito vincente: 7-8.

PARI/DISPARI - INCL SUPP

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nella partita, inclusi eventuali tempi supplementari (extra inning), sarà un numero 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.

PARI/DISPARI PUNTI NELL'INNING X

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'inning X dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI ("0" è considerato PARI).
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:

- Boston Red Sox - New York Mets 8-7.
  1° Inning: 2-1 | 2° Inning: 0-0 | 3° Inning: 0-1 | 4° Inning: 1-1 | 5° Inning: 1-0 | 6° Inning: 0-2 | 7° Inning: 2-2 | 8° Inning: 0-0 | 9° Inning: 2-0.
  Pari/Dispari Punti Inning 1.
  Somma punti nel 1° inning: 2+1 = 3 > Esito vincente: DISPARI.
  Pari/Dispari Punti Inning 2.
  Somma punti nel 2° inning: 0+0 = 0 > Esito vincente: PARI.

PARI/DISPARI SQUADRA

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, i punti realizzati dalla squadra indicata saranno pari o dispari (0 è considerato pari). Sono inclusi eventuali extra innings.
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.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

PUBLIC

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, 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.

PRIMA SQUADRA A SEGNARE INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà per prima nell'incontro, inclusi eventuali extra inning.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- "1": la squadra di casa segna, in qualsiasi modo, il primo punto dell'incontro.
- "2": la squadra ospite segna, in qualsiasi modo, il primo punto dell'incontro.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuna delle due squadre segna punti nel match) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Chicago Cubs - Miami Marlins 7-5.
  Andamento incontro: 0-1 > 2-1 > 2-2 > 3-2 > 3-3 > 4-3 > 4-5 > 6-5 > 7-5.
  Prima squadra a segnare incl. extra inning > Esito: 2.

PRIMA SQUADRA A X PUNTI (INCL.EXTRA INNING)
Occorre pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima la soglia di punti prestabilita nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali innings supplementari.
È presente l'esito "Nessuno" nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga il valore soglia.
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, 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.

PUNTO SEGNATO - INNING X SI/NO
Occorre pronosticare se nell'inning indicato sarà segnato almeno un punto (Si) o meno (No).
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, 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 SERIE 3/5

PUBLIC

Occorre pronosticare l'esatto risultato della serie di incontri di playoff, disputati al meglio delle 5 gare, tra le due squadre proposte.
Sono previsti 6 possibili esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
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 SERIE 4/7
Occorre pronosticare l'esatto risultato della serie di incontri di playoff, disputati al meglio delle 5 gare, tra le due squadre proposte.
Sono previsti 8 possibili esiti: 4-0; 4-1; 4-2; 4-3; 3-4; 2-4; 1-4; 0-4.
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.

SEGNA PUNTO N
Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà il punto indicato dell'incontro di riferimento, eventuali innings supplementari inclusi.
Gli esiti pronosticabili sono:

- Team 1: la squadra di casa segnerà il punto indicato.
- Nessuno: il punto indicato non verrà segnato.
- Team 2: la squadra ospite segnerà il punto indicato.

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, 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.

SEGNANO ENTRAMBE INNING X SI/NO
Occorre pronosticare se entrambe le squadre realizzeranno almeno un punto nell'inning Y dell'incontro (SI) o meno (NO).

- SI: entrambe le squadre realizzano almeno un punto nell'inning Y.
- NO: almeno una delle due squadre non realizza punti nell'inning Y.

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:

- Boston Red Sox - New York Mets.
  Risultato 1° inning: 2-1.
  Inning 1: Segnano entrambe > Esito: SI.
  Risultato 2° inning: 0-0.
  Inning 2: Segnano entrambe > Esito: NO.

SQUADRA CHE REALIZZA IL PRIMO FUORICAMPO INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare quale delle due squadre realizzerà il primo fuoricampo (home run) dell'incontro, inclusi eventuali extra inning.

Sono previsti 3 possibili esiti:

- "1": la squadra di casa realizza il primo fuoricampo dell'incontro.
- "2": la squadra ospite realizza il primo fuoricampo dell'incontro.
- "Nessuna": nell'incontro non vengono realizzati fuoricampo.

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.

Esempi:

- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers.
  Primo fuoricampo del match realizzato da Texas (nel 3° inning - top).
  Squadra che realizza il primo fuoricampo incl. extra inning.
  Esito vincente: 2.
- Detroit Tigers - Houston Astros.
  Nessun fuoricampo realizzato nel match.
  Squadra che realizza il primo fuoricampo incl. extra inning.
  Esito vincente: Nessuna.

SQUADRA CHE SEGNA PIU' PUNTI IN UN SINGOLO INNING (INCL. EXTRA INNING)

Occorre pronosticare quale delle due squadre avrà realizzato più punti in un singolo inning dell'incontro, inclusi eventuali extra inning.

Si confrontano i punti segnati dalle due squadre in ciascun inning: risulterà vincente la squadra che avrà realizzato il maggior numero di punti in uno degli inning di gioco.

È previsto l'esito "X" qualora il punteggio più alto messo a referto in un singolo inning sia il medesimo per entrambe le squadre.

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.

Esempi:

- Boston Red Sox - New York Mets.
  1° Inning: 0-0 | 2° Inning: 1-0 | 3° Inning: 0-2 | 4° Inning: 0-0 | 5° Inning: 0-1 |
  6° Inning: 2-0 | 7° Inning: 0-1 | 8° Inning: 0-0 | 9° Inning: 0-1.
  Punteggio più alto squadra di casa: 2 (nel 6° Inning).
  Punteggio più alto squadra ospite: 2 (nel 3° Inning).
  Esito vincente: X.
- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers.
  1° Inning: 0-0 | 2° Inning: 0-0 | 3° Inning: 0-1 | 4° Inning: 0-0 | 5° Inning: 0-0 |
  6° Inning: 0-0 | 7° Inning: 1-0 | 8° Inning: 0-0 | 9° Inning: 0-0 | 10° inning (extra inning): 0-5.

PUBLIC

Punteggio più alto squadra di casa: 1 (nel 7° Inning).
Punteggio più alto squadra ospite: 5 (nel 10° Inning).
Esito vincente: 2.

SQUADRA CHE VINCE PIU' INNING (INCL. EXTRA INNING)

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà il maggior numero di inning nell'incontro, inclusi eventuali extra inning.

- "1": la squadra di casa vince più inning della squadra ospite.
- "X": le due squadre vincono lo stesso numero di inning (incluso 0 inning vinti).
- "2": la squadra ospite vince più inning della squadra di casa.

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.

Esempi:

- Arizona Diamondbacks - New York Mets.
  1° Inning: 0-0 | 2° Inning: 0-0 | 3° Inning: 0-1 | 4° Inning: 0-0 | 5° Inning: 0-0 |
  6° Inning: 0-0 | 7° Inning: 1-0 | 8° Inning: 0-0 | 9° Inning: 0-0. | 10° inning (extra inning): 0-5.
  Inning vinti dalla squadra di casa: 1 (7° inning).
  Inning vinti dalla squadra ospite: 2 (3°, 10° inning).
  Esito vincente: 2.
- Texas Rangers - Colorado Rockies.
  1° Inning: 1-0 | 2° Inning: 1-1 | 3° Inning: 0-0 | 4° Inning: 0-0 | 5° Inning: 0-0 |
  6° Inning: 0-0 | 7° Inning: 1-1 | 8° Inning: 0-0 | 9° Inning: 0-2.
  Inning vinti dalla squadra di casa: 1 (1° inning).
  Inning vinti dalla squadra ospite: 1 (9° inning).
  Esito vincente: X.

SQUADRA X SEGNA ALMENO UN PUNTO INNING Y SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra X realizzerà almeno un punto nell'inning Y dell'incontro (SI) o meno (NO).

- SI: la squadra X realizza almeno un punto nell'inning Y.
- NO: la squadra X non realizza punti nell'inning Y.

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:

- Boston Red Sox - New York Mets.
  Risultato 2° inning: 2-0.
  Inning 2: Squadra 1 segna almeno un punto > Esito: SI
  Inning 2: Squadra 2 segna almeno un punto > Esito: NO.

PUBLIC

SQUADRA VINCENTE A ZERO INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro, inclusi eventuali extra inning, senza subire punti.
Sono previsti 3 possibili esiti:
"1": la squadra di casa vince l'incontro senza subire punti (la squadra ospite non segna punti).
"2": la squadra ospite vince l'incontro senza subire punti (la squadra di casa non segna punti).
"Nessuno" include:

- la squadra di casa vince l'incontro subendo almeno un punto (la squadra ospite segna almeno un punto).
- la squadra ospite vince l'incontro subendo almeno un punto (la squadra di casa segna almeno un punto).
- il match termina in parità.

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.
Esempi:

- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers 7-11.
  Squadra vincente a zero incl. extra inning > Esito vincente: Nessuno.
- Detroit Tigers - Houston Astros 4-0.
  Squadra vincente a zero incl. extra inning > Esito vincente: 1.

T/T + U/O (INCL. EXTRA INNING)

Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "T/T Risultato" e "Under/Over".
Sono previsti 4 possibili esiti: 1+Under; 1+Over; 2+Under; 2+Over.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali extra innings.
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.

T/T HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari, 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.
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.

PUBLIC

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Boston	Chicago	(1,5)	4-3	2-3	2
Detroit	Texas	(-1,5)	3-4	3-2	1

T/T HANDICAP ALLA FINE DI INNING

Occorre pronosticare la squadra che risulterà in vantaggio al termine dell'inning indicato, considerando l'handicap assegnato alla squadra selezionata;
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.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

T/T RISULTATO

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali extra inning.

- 1: vittoria della squadra di casa.
- 2: vittoria della squadra ospite.

In caso di parità al termine di eventuali extra inning, la scommessa sarà rimborsata.
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/OVER

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati alla fine della partita, inclusi eventuali tempi supplementari (extra inning), è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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 X PUNTI COMPRESI EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, la somma dei punti realizzati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Baltimore Orioles - Texas Rangers 6-5 (11 punti totali).

PUBLIC

U/O 10.5 punti incl. extra inning > Esito: Over.
U/O 11.5 punti incl. extra inning > Esito: Under.

U/O PUNTI SQUADRA X COMPRESI EVENTUALI EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di punti realizzati dalla squadra X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Baltimore Orioles - Texas Rangers 6-5.
  Squadra 1: U/O 5.5 punti incl. extra inning > Esito: Over.
  Squadra 2: U/O 5.5 punti incl. extra inning > Esito: Under.

UNDER/OVER X INNING Y

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'inning indicato è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI ALLA FINE DI INNING X

Occorre pronosticare la somma dei punti segnati da entrambe le squadre al termine dell'inning indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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, 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 X INNING Y

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra X nel solo inning Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Boston Red Sox - New York Mets.
  Risultato 2° inning: 2-0.
  U/O 1.5 Squadra 1 Inning 2 > Esito: Over.
  U/O 0.5 Squadra 2 Inning 2 > Esito: Under.

PUBLIC

U/O X BASI TOTALI GUADAGNATE DAL BATTITORE Y INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di "basi totali" (Total Bases/TB) guadagnate dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Detroit Tigers - Pittsburgh Pirates.
  Basi totali (TB) guadagnate da Canha: 2.
  Canha U/O 1.5 Basi totali incl. extra inning > Esito: OVER.
  Canha U/O 2.5 Basi totali incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Basi totali (TB) guadagnate da Olivares: 8.
  Olivares U/O 7.5 Basi totali incl. extra inning > Esito: OVER.
  Olivares U/O 8.5 Basi totali incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X BATTUTE VALIDE INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero totale di battute valide (hit) realizzate sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers.
  Battute valide realizzate da Arizona: 12.
  Battute valide realizzate da Texas: 11.
  Totale: 12+11=23
  U/O 22.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: OVER.
  U/O 23.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X BATTUTE VALIDE REALIZZATE DALLA SQUADRA Y INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di battute valide (hit) realizzate dalla sola squadra Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

PUBLIC

- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers.
  Battute valide realizzate da Arizona: 12.
  Battute valide realizzate da Texas: 11.
  Squadra 1: U/O 11.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: OVER.
  Squadra 1: U/O 12.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Squadra 2: U/O 10.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: OVER.
  Squadra 2: U/O 11.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X BATTUTE VALIDE REALIZZATE DAL GIOCATORE Y INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di "battute valide" (Hits/H) realizzate dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Oakland Athletics - Texas Rangers.
  Battute valide (H) realizzate da Langeliers: 3.
  Langeliers U/O 2.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: OVER.
  Langeliers U/O 3.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Battute valide (H) realizzate da Smith: 2.
  Smith U/O 1.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: OVER.
  Smith U/O 2.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X BATTUTE VALIDE CONCESSE DAL GIOCATORE Y NEL MATCH INCL. E.I.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di battute valide concesse (Hits Allowed/H) dal lanciatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Oakland Athletics - Texas Rangers.
  Battute valide concesse (H) da Wood: 5.
  Wood U/O 4.5 Battute valide concesse incl. extra inning > Esito: OVER.
  Wood U/O 5.5 Battute valide concesse incl. extra inning > Esito: UNDER.

PUBLIC

Battute valide concesse (H) da Eovaldi: 3.
Eovaldi U/O 2.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: OVER.
Eovaldi U/O 3.5 Battute valide incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X FUORICAMPO INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero totale di fuoricampo (home run) realizzati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers.
  Fuoricampo realizzati da Arizona: 1.
  Fuoricampo realizzati da Texas: 3.
  Totale: 3+1=4.
  U/O 2.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: OVER.
  U/O 3.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: OVER.
  U/O 4.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X FUORICAMPO REALIZZATI DALLA SQUADRA Y INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di fuoricampo (home run) realizzati dalla sola squadra Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Arizona Diamondbacks - Texas Rangers.
  Fuoricampo realizzati da Arizona: 1.
  Fuoricampo realizzati da Texas: 3.
  Squadra 1: U/O 0.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: OVER.
  Squadra 1: U/O 1.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Squadra 2: U/O 2.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: OVER.
  Squadra 2: U/O 3.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X HOME RUN GIOCATORE Y NEL MATCH INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di "fuoricampo" (Home Runs/HR) realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

PUBLIC

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Oakland Athletics - Texas Rangers
  Fuoricampo (HR) realizzati da Langeliers: 3.
  Langeliers U/O 1.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: OVER.
  Langeliers U/O 2.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: OVER.
  Fuoricampo (HR) realizzati da Heim: 1.
  Heim U/O 0.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: OVER.
  Heim U/O 1.5 Fuoricampo incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X PUNTI REALIZZATI DAL GIOCATORE Y INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di "punti" (Runs/R) realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Baltimore Orioles - Boston Red Sox
  Punti (R) realizzati da Mullins: 2.
  Mullins U/O 1.5 Punti incl. extra inning > Esito: OVER.
  Mullins U/O 2.5 Punti incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Punti (R) realizzati da O'Neill: 1.
  O'Neill U/O 0.5 Punti incl. extra inning > Esito: OVER.
  O'Neill U/O 1.5 Punti incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X RUNS BATTED IN BATTITORE Y NEL MATCH INCL. E.I.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di punti battuti a casa (Runs Batted In/RBI) accreditati al giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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

PUBLIC

materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Oakland Athletics - Texas Rangers.
  Punti battuti a casa (RBI) accreditati a Langeliers: 4.
  Langeliers U/O 2.5 Punti battuti a casa incl. extra inning > Esito: OVER.
  Langeliers U/O 3.5 Punti battuti a casa incl. extra inning > Esito: OVER.
  Punti battuti a casa (RBI) accreditati a Heim: 1.
  Heim U/O 0.5 Punti battuti a casa incl. extra inning > Esito: OVER.
  Heim U/O 1.5 Punti battuti a casa incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X TOTALE BASI RUBATE GIOCATORE Y NEL MATCH INCL. E.I.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di basi rubate (Stolen Bases/SB) dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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.
Esempi:

- Baltimore Orioles - Boston Red Sox.
  Basi rubate (SB) da Mullins: 1.
  Mullins U/O 0.5 Basi rubate incl. extra inning > Esito: OVER.
  Mullins U/O 1.5 Basi rubate incl. extra inning > Esito: UNDER.
- Houston Astros - Kansas City Royals.
  Basi rubate (SB) da Melendez: 1.
  Melendez U/O 1.5 Basi rubate extra inning > Esito: UNDER.
  Melendez U/O 2.5 Basi rubate extra inning > Esito: UNDER.

U/O X SINGOLI REALIZZATI DAL GIOCATORE Y INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di "singoli" (Singles/1B) realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Un singolo è un tipo di battuta valida, che viene attribuita quando un giocatore riesce a raggiungere salvo la prima base dopo aver battuto una palla valida, senza aver tratto vantaggio da un errore o da una scelta della difesa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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

PUBLIC

materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Detroit Tigers - Pittsburgh Pirates.
  Singoli (1B) realizzati da Vierling: 2.
  Vierling U/O 1.5 Singoli incl. extra inning > Esito: OVER.
  Vierling U/O 2.5 Singoli incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Singoli (1B) realizzati da Carpenter: 1.
  Carpenter U/O 0.5 Singoli incl. extra inning > Esito: OVER.
  Carpenter U/O 1.5 Singoli incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X DOPPI REALIZZATI DAL GIOCATORE Y INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di "doppi" (Doubles/2B) realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Un doppio è un tipo di battuta valida, che viene attribuita quando un giocatore riesce a raggiungere salvo la seconda base dopo aver battuto una palla valida, senza aver tratto vantaggio da un errore o da una scelta della difesa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Detroit Tigers - Pittsburgh Pirates.
  Doppi (2B) realizzati da Reynolds: 1.
  Reynolds U/O 0.5 Doppi incl. extra inning > Esito: OVER.
  Reynolds U/O 1.5 Doppi incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Doppi (2B) realizzati da Canha: 1.
  Canha U/O 1.5 Doppi incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Canha U/O 2.5 Doppi incl. extra inning > Esito: UNDER.

U/O X TRIPLI REALIZZATI DAL GIOCATORE Y INCL. EXTRA INNING

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali extra inning, il numero di "tripli" (Triples/3B) realizzati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Un triplo è un tipo di battuta valida, che viene attribuita quando un giocatore riesce a raggiungere salvo la terza base dopo aver battuto una palla valida, senza aver tratto vantaggio da un errore o da una scelta della difesa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in

PUBLIC

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:

- Houston Astros - Kansas City Royals.
  Tripli (3B) realizzati da Witt Jr.: 1.
  Witt Jr. U/O 0.5 Tripli incl. extra inning > Esito: OVER.
  Witt Jr. U/O 1.5 Tripli incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Tripli (3B) realizzati da Alvarez: 0.
  Alvarez U/O 0.5 Tripli incl. extra inning > Esito: UNDER.
  Alvarez U/O 1.5 Tripli incl. extra inning > Esito: UNDER.

ULTIMA SQUADRA A SEGNARE INCL. EXTRA INNING
Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà per ultima nell'incontro, inclusi eventuali extra inning.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- "1": la squadra di casa segna, in qualsiasi modo, l'ultimo punto dell'incontro.
- "2": la squadra ospite segna, in qualsiasi modo, l'ultimo punto dell'incontro.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuna delle due squadre segna punti nel match) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Chicago Cubs - Miami Marlins 7-5.
  Andamento incontro: 0-1 > 2-1 > 2-2 > 3-2 > 3-3 > 4-3 > 4-5 > 6-5 > 7-5.
  Ultima squadra a segnare incl. extra inning > Esito: 1.

VINCENTE
Si deve pronosticare quale squadra vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

BASKET A 3

1X2 SENZA MARGINE T.R.
Occorre pronosticare il risultato dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
- Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa.
- Con l'esito “X” si pronostica un risultato di parità.
- Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite.

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 INCL.T.S.
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà un numero 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.

T/T HANDICAP INCL. TS
Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, 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.
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.

T/T
Occorre pronosticare quale tra le due squadre vincerà l’incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:
- Austria - Serbia 18-17.
  Esito vincente: 1.

PUBLIC

UNDER/OVER INCL. TS
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI SQUADRA X INCL. TS
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra X nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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
Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

BEACH SOCCER

ESITO 1X2
Si deve pronosticare l'esito della partita, al termine dei tempi regolamentari.
- Segno 1: vittoria della squadra di casa.
- Segno X: pareggio.
- Segno 2: vittoria della squadra in trasferta.

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

PUBLIC

riferimento.

ESITO FINALE 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare l'esito finale 1X2, tenendo conto del fatto che alla squadra favorita sia stato attribuito un handicap che, ai fini delle scommesse, andrà sottratto dal risultato conseguito sul campo. Eventuali supplementari esclusi.
Esempio:

- Italia - Svezia 1X2 Handicap (handicap di 1 goal all'Italia)
  Esito 1: vince l'Italia con 2 o più goal di scarto (2- 0, 3-0, 3-1, 4-0, ecc.)
  Esito X: vince l'Italia con 1 goal di scarto (1-0; 2-1, 3-2, 4-3, ecc.)
  Esito 2: pareggio o vittoria della Svezia (con qualsiasi risultato)

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.

T/T
Occorre pronosticare quale tra le due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari e fase dei calci di rigori.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Italia - Bielorussia 3-3 (dopo i tempi supplementari).
  L'Italia vince 5-4 nella fase dei calci di rigore.
  Esito: 1.

UNDER/OVER
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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 GOAL PERIODO
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel periodo regolamentare X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Brasile - Italia (1° periodo: 1-1; 2° periodo: 3-1; 3° periodo: 2-2).
  Periodo 1: U/O 2.5 goal > Esito: Under.
  Periodo 2: U/O 3.5 goal > Esito: Over.

PUBLIC

Periodo 3: U/O 4.5 goal > Esito: Under.

VINCENTE
Si deve pronosticare quale squadra vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

BEACH VOLLEY

GARA AI PUNTI NEL SET
Occorre pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima X punti nel Set indicato dell'incontro di riferimento.
In caso di ritiro di una delle due squadre nel Set indicato la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario sarà rimborsata.
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
Occorre pronosticare se la somma finale dei punti di una partita sarà pari o dispari.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni 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, 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.

SET BETTING A 3
Occorre pronosticare l'esatto risultato dell'incontro di riferimento espresso in Set.
Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
In caso di ritiro di una delle due squadre la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T
Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro di riferimento.
La partecipazione di entrambe le squadre all'incontro è determinante per la certificazione della scommessa: se una delle due squadre si ritira durante l'incontro, la rimanente risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio dell'incontro la scommessa sarà rimborsata.
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.

TESTA A TESTA SET
Occorre pronosticare quale squadra vincerà il set indicato. La partecipazione di entrambi i team ad ogni singolo set è determinante per la certificazione della scommessa: se una delle due squadre si ritira durante un set, la rimanente risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio di qualsiasi set la scommessa sarà rimborsata.
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.

TESTA A TESTA HANDICAP
Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro di riferimento tenendo conto dell'handicap assegnato. L'esito della scommessa si ottiene sottraendo il valore dell'handicap al risultato finale della squadra favorita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

TOTALE SET GIOCATI
Occorre pronosticare quanti Set saranno disputati nell'incontro di riferimento.
In caso di ritiro di una delle due squadre la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario sarà rimborsata.
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 PUNTI NELL' INCONTRO
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro di una delle due squadre la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario sarà rimborsata.
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 X - SET X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel set X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Mol/Sorum - Lupo/Rossi (1° set: 21-19; 2° set: 21-13; 3° set: 15-10).
  Set 1: U/O 39.5 punti > Esito: Over.
  Set 2: U/O 35.5 punti > Esito: Under.
  Set 3: U/O 24.5 punti > Esito: Over.

VINCENTE
Si deve pronosticare quale squadra vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

BIATHLON

ACCOPPIATA IN ORDINE
Occorre pronosticare quali atleti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto nella gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta pronosticato non partecipa alla gara/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.

ATLETA UNDER/OVER MEDAGLIE VINTE
Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall’atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

ATLETA UNDER/OVER ORI
Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento, il numero di medaglie d’oro che l’atleta indicato vincerà sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

PUBLIC

BERSAGLI COLPITI 1° POLIGONO ATLETA X

Occorre pronosticare quale sarà il numero di bersagli che l'atleta indicato colpirà durante il primo poligono di una gara relativa alla manifestazione di riferimento.
Sono previsti 6 possibili esiti: 0, 1, 2, 3,4 ,5.
Se l'atleta non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso.
In caso di ritiro di un atleta, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.
Esempio:

- Martin Fourcade – Bersagli colpiti 1°poligono.
  Pronostico: 5.
  Se Fourcade colpisce 5 bersagli nella prima prova di tiro di una gara, la scommessa è vincente.

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.

BERSAGLI COLPITI TOT ATLETA X

Occorre pronosticare quale sarà il numero totale di bersagli che l'atleta indicato colpirà durante le prove di tiro di una gara relativa alla manifestazione di riferimento.
Sono previsti 21 possibili esiti: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 ,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.
Se l'atleta non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso.
In caso di ritiro di un atleta, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.
Esempio:

- Manifestazione con 4 poligoni di tiro.
  Martin Fourcade – Bersagli colpiti Totale.
  Pronostico: 18.
  Se Fourcade colpisce un totale di 18 bersagli in una gara con 4 prove di tiro, la scommessa è vincente.

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 TESTA DOPO PRIMO POLIGONO

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta in testa al termine del primo poligono nella gara relativa alla 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.

PUBLIC

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta pronosticato non partecipa alla gara, 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.

NAZIONE CON PIU' ATLETI TRA I PRIMI X GARA
Occorre pronosticare la nazione che avrà il maggior numero di atleti piazzati nelle prime X posizioni in classifica al termine della gara 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 nel numero di atleti piazzati nelle prime X posizioni, sarà ritenuta vincente la nazione con l'atleta meglio classificato. In caso di ulteriore parità, si rimanda alla normativa vigente.
Se nessun atleta della nazione pronosticata partecipa alla gara, 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:

- Ruhpolding - 15km Individuale Femminile (Coppa del Mondo).
  Nazione con più atleti tra i primi 10.
  Italia: 2 atleti tra i primi dieci (miglior classificato: 1° Vittozzi).
  Francia: 2 atleti tra i primi dieci (miglior classificato: 2° Jeanmonnot).
  Svezia: 2 atleti tra i primi dieci (miglior classificato: 5° Oeberg).
  Norvegia: 2 atleti tra i primi dieci (miglior classificato: 7° Tangrevold).
  Altre nazioni: al massimo 1 atleta tra i primi dieci.
  Esito vincente > Italia.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se l'atleta indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

PIAZZATO SUL PODIO

PUBLIC

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, l'atleta indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se l'atleta indicato non partecipa alla gara, 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.

PIAZZATO TRA I PRIMI 6
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta 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.

PIAZZATO TRA I PRIMI 10
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara della manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta 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.

PODIO IN ORDINE
Occorre pronosticare quali saranno i tre atleti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta pronosticato non partecipa alla gara/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.

SQUADRA UNDER/OVER MEDAGLIE VINTE

PUBLIC

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

SQUADRA UNDER/OVER ORI
Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

T/T
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1

T/T DOPO 1° POLIGONO (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine del primo poligono di una gara relativa alla manifestazione di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli atleti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito; nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

PUBLIC

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, 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.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

T/T NAZIONI CON SCIATORE MEGLIO PIAZZATO NELLA GARA
Occorre pronosticare quale nazione, tra le due indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio sciatore nella gara di riferimento.
Sarà ritenuta vincente la nazione, tra le due, con lo sciatore meglio classificato nella gara.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le nazioni con almeno uno sciatore ed alla conclusione della medesima gara per almeno una nazione con almeno uno sciatore. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Oberhof - 10km Sprint Maschile (Coppa del Mondo).
  T/T Italia - Svezia.
  Piazzamento miglior atleta Italia: 13° Bormolini.
  Piazzamento miglior atleta Svezia: 14° Samuelsson.
  Esito vincente: 1.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/manifestazione di riferimento.

PUBLIC

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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

VINCENTE SENZA X
Occorre pronosticare quale atleta, senza considerare quello proposto nella descrizione dell'avvenimento, otterrà il miglior piazzamento nella gara/manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti gli atleti non espressamente indicati nella lista, ad esclusione dell’atleta X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione dell’atleta X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta pronosticato non partecipa alla gara/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.

VINCENTE ENTRO DATA SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, l’atleta (o squadra) indicato vincerà la gara/manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Se l’atleta (o squadra) indicato non dovesse prendere parte alla gara/manifestazione entro la data proposta, la scommessa sarà ritenuta perdente.
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° CLASSIFICATO
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che si classificherà al X° posto nella gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda

PUBLIC

diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

X SI CLASSIFICA AL Y° POSTO DELLA GARA
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi al Y° posto nella gara di riferimento.
In caso di pari merito al Y° posto tra due o più atleti (o team), sarà ritenuto vincente l'esito "SI".
Se l'atleta (o team) X non partecipa alla gara di riferimento, 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.

X SI CLASSIFICA AL Y° POSTO DELLA MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi al Y° posto nella manifestazione di riferimento.
In caso di pari merito al Y° posto tra due o più atleti (o team), sarà ritenuto vincente l'esito "SI".
Se l'atleta (o team) X non partecipa alla manifestazione di riferimento, 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.

BILIARDO ITALIANA

T/T
Occorre pronosticare quale dei due giocatori (o squadre) vincerà l'incontro di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.
Nei casi contrari, si procede al rimborso 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

PUBLIC

riferimento.

VINCENTE
Occorre pronosticare il giocatore (o team) che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

BILIARDO POOL

T/T INCONTRO
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà l'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante l’incontro, le scommesse accettate su quel giocatore (o team) saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore (o team) si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Gorst - Filler 2-5.
  Esito vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare il giocatore (o team) che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà

PUBLIC

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.

BOB

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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, 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.

PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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, 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.

TESTA A TESTA GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l’atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

BOWLING

VINCENTE

PUBLIC

Occorre pronosticare il giocatore (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

BOWLS

1X2 HANDICAP SET X
Occorre pronosticare quale giocatore/team realizzerà più punti nel set X dell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in punti, assegnato ad uno dei due giocatori/team.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per secondo.

- Con l’esito “1” si pronostica che il giocatore/team indicato per primo realizza più punti nel set X, dopo aver applicato l’handicap.
- Con l’esito “X” si pronostica la parità di punti realizzati dai due giocatori/team nel set X, dopo aver applicato l’handicap.
- Con l’esito “2” si pronostica che il giocatore/team indicato per secondo realizza più punti nel set X, dopo aver applicato l’handicap.

In caso di ritiro di un giocatore/team durante il set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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 SET
Occorre pronosticare quale dei due giocatori/team si aggiudicherà il set X dell’incontro di riferimento.
Sono previsti 3 possibili esiti.

PUBLIC

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore/team indicato per primo si aggiudica il set X.
- Con l'esito "X" si pronostica la parità tra i due giocatori/team nel set X.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore/team indicato per secondo si aggiudica il set X.

La partecipazione di entrambi i giocatori/team al set X è determinante per la certificazione della scommessa; se uno dei due giocatori si ritira durante il set X, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del set X, la scommessa sarà rimborsata.
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.

GARA A X PUNTI SET Y

Occorre pronosticare il giocatore/team che raggiungerà per primo la soglia di X punti nel set Y dell'incontro di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore/team 1 realizza per primo X punti nel set Y.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore/team 2 realizza per primo X punti nel set Y.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessun giocatore/team raggiunge la soglia di X punti nel set Y) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di ritiro di un giocatore/team durante il set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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 PUNTI NEL SET X END Y

Occorre pronosticare se il numero totale di punti realizzati nell'end Y del set X dell'incontro di riferimento sarà Pari o Dispari. ("0" è considerato Pari).
In caso di ritiro di un giocatore/team durante l'end Y del set X, la scommessa sarà rimborsata.
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.

SEGNA PUNTO X SET Y

PUBLIC

Occorre pronosticare il giocatore/team che segnerà il punto X del set Y dell'incontro di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore/team indicato per primo segna il punto X del set Y.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore/team indicato per secondo segna il punto X del set Y.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessun giocatore/team segna il punto X del set Y) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di ritiro di un giocatore/team durante il set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

T/T HANDICAP NEL SET X

Occorre pronosticare quale giocatore/team realizzerà più punti nel set X dell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in punti, assegnato ad uno dei due giocatori/team.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore/team indicato per primo realizza più punti nel set X, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore/team indicato per secondo realizza più punti nel set X, dopo aver applicato l'handicap.

In caso di ritiro di un giocatore/team durante il set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

T/T HANDICAP SET TOTALI

Occorre pronosticare quale giocatore/team vincerà più set nell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in set, assegnato ad uno dei due giocatori/team.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per secondo.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore/team indicato per primo vince più set, dopo aver applicato l'handicap.

PUBLIC

- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore/team indicato per secondo vince più set, dopo aver applicato l'handicap.

In caso di ritiro di un giocatore/team durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà l'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore (o team) saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore (o team) si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Martin - Laydon 2-0.
  Esito vincente: 1.

T/T SET X END Y
Occorre pronosticare il giocatore/team che vincerà l'end Y del set X dell'incontro di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore/team indicato per primo vince l'end Y del set X.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore/team indicato per secondo vince l'end Y del set X.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (l'end Y del set X termina in parità) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
La partecipazione di entrambi i giocatori/team all'end Y del set X è determinante per la certificazione della scommessa; se uno dei due giocatori si ritira durante l'end Y del set X, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio dell'end Y del set X, la scommessa sarà rimborsata.
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 PUNTI NEL SET X
Occorre pronosticare se i punti totali realizzati nel solo set X dell'incontro saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore/team durante il set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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 PUNTI NEL SET X END Y
Occorre pronosticare se i punti totali realizzati nell'end Y del set X saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro di un giocatore/team durante l'end Y del set X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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 SET NELL' INCONTRO
Occorre pronosticare se il numero totale di set disputati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro di un giocatore/team durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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
Si deve pronosticare quale squadra vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

BREAKING

PIAZZATO NEI PRIMI X
Occorre pronosticare se il partecipante indicato si piazzerà (SI) o meno (NO) nelle prime X posizioni della manifestazione di riferimento.
Se il partecipante indicato non prende parte 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:

- Olimpiadi 2024 - Breaking Maschile.
  Partecipante A piazzato tra i primi 3 della manifestazione.
  Posizione in classifica di A: 2°.
  Esito vincente: SI.
  Partecipante B piazzato tra i primi 5 della manifestazione.
  Posizione in classifica di B: 6°.
  Esito vincente: NO.

T/T
Occorre pronosticare quale partecipante, tra i due indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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:

- Olimpiadi 2024 - Breaking Maschile.
  T/T Partecipante A - Partecipante B.
  Classifica: Partecipante A (4°) - Partecipante B (2°).
  Esito Vincente: 2.
  T/T Partecipante C - Partecipante E.
  Classifica: Partecipante C (1°) - Partecipante E (3°).
  Esito Vincente: 1.

VINCENTE
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà la manifestazione di riferimento.

PUBLIC

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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato 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:

- Olimpiadi 2024 - Breaking Maschile.
  Classifica: Partecipante C (1°), Partecipante B (2°), Partecipante E (3°), ecc…
  Lista di esiti: A - B - C - D - Altro.
  Esito vincente: C.

CALCIO A 5

1X2 PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare quale sarà il risultato del primo tempo di una partita, senza tenere conto di quanto accadrà nel secondo tempo.
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).
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.

PUBLIC

DOPPIA CHANCE IN/OUT
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
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.

DRAW NO BET
Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 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 farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO 1T/FINALE
Occorre pronosticare l'esito 1X2 del solo 1° tempo combinato con l'esito 1X2 finale dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari; sono esclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 9 possibili esiti: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.
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 EXTRA TIME
Occorre pronosticare quale sarà l'esito dei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nei soli tempi supplementari.
Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre nei soli tempi supplementari.
Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nei soli tempi supplementari.
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 la normativa vigente in

PUBLIC

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

ESITO FINALE 1X2
Si deve pronosticare l'esito dei tempi regolamentari dell'incontro, con la vittoria della squadra di casa (segno1), il pareggio (segno X) o la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).
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
Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un goal durante i tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, esclusi eventuali supplementari e rigori.
I possibili esiti sono:

- Goal: se entrambe le squadre segneranno almeno un goal durante l'incontro.
- No Goal: se una squadra o entrambe non segneranno goal nell'incontro.

Esempi:

- Meta Catania - Napoli 1-1.
  Esito vincente: Goal.
  Feldi Eboli - Pescara: 2-0.
  Esito vincente: No Goal.

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

PARI/DISPARI
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sono un numero Pari o Dispari ("0" è considerato Pari).
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 26 ESITI
Occorre pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'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.

PUBLIC

SEGNA PROSSIMO GOAL

Occorre pronosticare la squadra che segnerà il goal indicato nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Gli esiti pronosticabili sono:

- Team 1: la squadra in casa segnerà il goal indicato
- Nessuno: non verrà segnato il goal indicato
- Team 2: la squadra in trasferta segnerà il goal indicato

Esempio:

- Lazio-Udinese 2-1 (1° goal della partita segnato dalla Lazio, 2° dall'Udinese, 3° dalla Lazio)
  Segna 1° Goal - Esito vincente: Team 1
  Segna 2° Goal - Esito vincente: Team 2
  Segna 3° Goal - Esito vincente: Team 1
  Segna 4° Goal - Esito vincente: Nessuno

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.

SEGNA PROSSIMO GOAL EXTRA TIME

Occorre pronosticare la squadra che segnerà il goal indicato nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

Gli esiti pronosticabili sono:

- Team 1: la squadra in casa segnerà il goal indicato
- Nessuno: non verrà segnato alcun goal indicato
- Team 2: la squadra in trasferta segnerà il goal indicato

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.

TEMPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOAL 1X2

Confronta il numero di goal segnati nell'incontro.

- Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati nel secondo tempo.
- Con il segno X, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia uguale a quelli segnati nel secondo tempo.
- Con il segno 2, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia minore di quelli segnati nel secondo tempo.

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.

PUBLIC

U/O X GOAL
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 futsal - Catania 5-3 (8 goal totali).
  U/O 7.5 goal > Esito: Over.
  U/O 8.5 goal > Esito: Under.

U/O EXTRA TIME
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O X TEMPO Y
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel tempo regolamentare Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Brasile - Argentina 2-1 (1°T: 2-0 | 2°T: 0-1).
  U/O 1.5 Tempo 1 > Esito: Over.
  U/O 1.5 Tempo 2 > Esito: Under.

VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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.

CANOA

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o squadra) indicato si piazzerà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa.
Se l'atleta indicato (o squadra) non partecipa alla gara, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

CANOTTAGGIO

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o squadra) indicato si piazzerà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa.
Se l'atleta indicato (o squadra) non partecipa alla gara, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

CICLISMO

ACCOPPIATA IN ORDINE
Occorre pronosticare quali ciclisti (o team) saranno rispettivamente al primo e al secondo posto nella tappa/gara o in una determinata classifica 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o team) pronosticato non partecipa alla tappa/gara/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.

ITALIANO VINCE LA TAPPA
Occorre pronosticare se un italiano sarà il vincitore della tappa di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

PUBLIC

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

MAGLIA ROSA AL TERMINE DELLA TAPPA X

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia rosa al termine della tappa X 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista pronosticato 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.

NAZIONALITA’ VINCITORE FINALE

Occorre pronosticare la nazionalità del ciclista che vincerà la tappa/gara indicata o una determinata classifica 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se nessun ciclista della nazionalità pronosticata partecipa alla tappa/gara/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.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il ciclista (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/tappa o in una determinata classifica della manifestazione di riferimento.
Se il ciclista (o team) indicato non partecipa alla gara/tappa/manifestazione di riferimento, 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.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, il ciclista indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se il ciclista non partecipa alla gara, 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.

PIAZZATO SUL PODIO MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazzerà (Si) o meno (No) nelle prime tre posizioni al termine della manifestazione di riferimento.
Se il ciclista si ritira prima dell'inizio della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.
Se il ciclista dovesse ritirarsi durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta valida.
Esempi:

- Giro d'Italia 2016.
  Vincenzo Nibali - piazzato sul podio (Classifica generale - maglia rosa) Si/No.
  Giacomo Nizzolo - piazzato sul podio (Classifica a punti - maglia rossa) Si/No.
  Giro d'Italia 2017.
  Fernando Gaviria - piazzato sul podio (Classifica a punti - maglia ciclamino) Si/No.

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.

PIAZZATO TRA I PRIMI 10
Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazzerà (Si) o meno (No) tra i primi 10 al termine di una determinata gara (o tappa) della manifestazione di riferimento.
Se il ciclista indicato non partecipa alla gara (o tappa), la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
Esempio:

- Giro d'Italia 2016.
  Vincenzo Nibali - piazzato tra i primi 10 della Tappa 8 Si/No.

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, 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.

PODIO IN ORDINE
Occorre pronosticare quali saranno i tre ciclisti (o team) che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella tappa/gara o in una determinata classifica della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o team) pronosticato non partecipa alla tappa/gara/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.

PODIO NON IN ORDINE
Occorre pronosticare quali saranno i ciclisti (o team) che si classificheranno, in qualsiasi ordine, nei primi tre posti nella tappa/gara o in una determinata classifica 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o squadra) pronosticato non partecipa alla tappa/gara/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.

TEAM CON PIU' CICLISTI TRA I PRIMI X GARA
Occorre pronosticare il team che avrà il maggior numero di ciclisti piazzati nelle prime X posizioni in classifica al termine della gara/tappa 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 nel numero di ciclisti piazzati nelle prime X posizioni, sarà ritenuto vincente il team con il ciclista meglio classificato. In caso di ulteriore parità, si rimanda alla normativa vigente.
Se il team pronosticato non partecipa alla gara/tappa, 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:

- 2^ Tappa Giro d'Italia 2022 - Team con più ciclisti tra i primi 10.

PUBLIC

Team Bikeexchange-Jayco: 2 ciclisti tra i primi dieci (miglior classificato: 1° Yates).
Team Jumbo-Visma: 2 ciclisti tra i primi dieci (miglior classificato: 3° Dumoulin).
Team Bora-Hansgrohe: 2 ciclisti tra i primi dieci (miglior classificato: 7° Kelderman).
Altri team: al massimo 1 ciclista tra i primi dieci.
Esito vincente > Team Bikeexchange-Jayco.

TEAM VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra di appartenenza del ciclista che vincerà la tappa/gara indicata o una determinata classifica 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla tappa/gara/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.

T/T GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara/tappa di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara/tappa di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara/tappa da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Milano - Sanremo 2022.
  T/T Pogacar - Van der Poel.
  Classifica gara: Pogacar 5° - Van der Poel 2°.
  Esito vincente: 2.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento in una determinata classifica della manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Giro d'Italia 2024.
  T/T Pogacar - Thomas.
  Classifica generale manifestazione: Pogacar (1°) - Thomas (3°).
  Esito vincente: 1.

T/T SQUADRE

Occorre pronosticare quale squadra, tra le due indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio ciclista nella corsa/tappa di riferimento.
Sarà ritenuta vincente la squadra, tra le due, con il ciclista meglio classificato nella corsa/tappa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla corsa/tappa di entrambe le squadre con almeno un ciclista ed alla conclusione della medesima corsa/tappa per almeno una squadra con almeno un ciclista. Nei casi contrari, si procede al rimborso 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.
Esempi:

- Giro d'Italia - 16^ Tappa (2021).
  T/T Ineos - Bahrain.
  Piazzamento miglior ciclista Ineos: 1° Bernal.
  Piazzamento miglior ciclista Bahrain: 4° Caruso.
  Esito vincente: 1.
- Milano - Sanremo 2022.
  T/T Emirates - Alpecin.
  Piazzamento miglior ciclista Emirates: 5° Pogacar.
  Piazzamento miglior ciclista Alpecin: 3° Van der Poel.
  Esito vincente: 2.

U/O CLASSIFICATI

Occorre pronosticare se il numero dei partecipanti che termineranno una specifica gara sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio: Under and Over 146,5.

- Con l'esito "Over" si pronostica che 147 o più partecipanti termineranno la gara.
- Con l'esito "Under" si pronostica che 146 o meno partecipanti termineranno la gara

PUBLIC

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. 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/OVER TAPPE CICLISTA

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà un numero di tappe inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito, durante la manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa verranno considerate unicamente le tappe individuali, sono quindi escluse le tappe a cronometro a squadre.
La scommessa sarà considerata valida nei suoi esiti se il ciclista prenderà parte almeno ad una tappa nella manifestazione di riferimento. Nel caso in cui il ciclista non dovesse prendere parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. 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

Occorre pronosticare il ciclista (o squadra) che si piazzerà al primo posto nella tappa/gara o in una determinata classifica 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o squadra) pronosticato non partecipa alla tappa/gara/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.

VINCENTE GRAN PREMIO DELLA MONTAGNA X TAPPA Y

Occorre pronosticare il ciclista che si classificherà in prima posizione al transito al Gran Premio della Montagna (GPM) numero X della tappa Y.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Se il ciclista pronosticato non partecipa alla tappa Y, 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:

- Giro D'Italia 2022.
  Vincente Gran Premio della Montagna 1 Tappa 17.
  Classifica al transito al GPM 1: 1° Bouwman, 2° Ciccone, 3° Rosa.
  Bouwman, Ciccone, Rosa presenti nella lista.
  Esito vincente: Bouwman.
  Vincente Gran Premio della Montagna 3 Tappa 17.
  Classifica al transito al GPM 3: 1° Buitrago, 2° Leemreize, 3° Carthy.
  Leemreize, Carthy presenti nella lista. Buitrago non presente nella lista.
  Esito vincente: Altro.

VINCENTE ENTRO DATA SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il ciclista indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Se il ciclista indicato non partecipa alla manifestazione di riferimento entro la data proposta, la scommessa sarà ritenuta perdente.
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.

CICLISMO BMX

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se il ciclista (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se il ciclista (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare il ciclista (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

CICLISMO CICLOCROSS

T/T
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare il ciclista (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

CICLISMO GRAVEL

VINCENTE MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato 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:

- UCI Gravel World Championships 2023.
  Classifica Generale: 1° Mohoric, 2° Vermeersch, 3° Swift, ecc…
  Lista di esiti: Swift - Mohoric - Valverde - Van Aert - Altro.

PUBLIC

Esito vincente: Mohoric.

CICLISMO MOUNTAIN BIKE

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se il ciclista (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se il ciclista (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

TESTA A TESTA GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

PUBLIC

Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE

Occorre pronosticare il ciclista (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

CICLISMO SU PISTA

PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO

Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazzerà (Si) o meno (No) nelle prime X posizioni al termine di una determinata gara (o tappa) / manifestazione di riferimento.
Se il ciclista indicato non partecipa alla gara (o tappa) / manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta 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.

PIAZZATO SUL PODIO MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se il ciclista (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella manifestazione di riferimento.
Se il ciclista (o team) indicato non partecipa alla manifestazione di riferimento, 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.

PUBLIC

VINCENTE
Occorre pronosticare il ciclista (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il ciclista (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

COMBINATA NORDICA

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l’atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta 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.

T/T
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

PUBLIC

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

CRICKET

DOPPIA CHANCE IN
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
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

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1)
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
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 FINALE 1X2
Occorre pronosticare, secondo il metodo 1X2, il risultato dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
- 1: vittoria della squadra di casa.
- X: pareggio.
- 2: vittoria della squadra ospite.

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.

METODO WICKET X INNING Y (6 ESITI)
Occorre pronosticare la modalità con cui sarà realizzato il wicket X (eliminazione X) nell'inning Y dell'incontro.
Sono previsti 6 esiti.
- CAUGHT (afferrata): eliminazione del battitore che colpisce la palla con la mazza (o con la mano che regge la mazza) su un lancio valido e la palla viene catturata al volo da un difensore avversario prima che tocchi il terreno.
- BOWLED: eliminazione del battitore determinata da un lancio di palla valido effettuato dal lanciatore avversario che colpisce il wicket.
- LBW (Leg Before Wicket): eliminazione del battitore stabilita dall'arbitro, su richiesta della squadra avversaria, nel caso in cui venga valutato che la palla valida lanciata dal lanciatore avversario avrebbe colpito il wicket se non fosse stata prima intercettata da una parte del corpo del battitore (esclusa la mano che regge la mazza).
- RUN OUT: eliminazione del battitore che avviene nel caso in cui, in qualsiasi momento mentre la palla è in gioco, il suo wicket viene colpito dalla squadra avversaria mentre il battitore si trova fuori dal suo terreno (out of ground).

PUBLIC

- STUMPED: eliminazione del battitore causata dal wicket-keeper avversario che, a seguito di lancio valido, mette giù il wicket mentre il battitore non sta tentando una corsa e si trova fuori dal suo terreno (out of ground).
- ALTRO: include tutti gli altri metodi di eliminazione previsti da regolamento non elencati e il caso in cui il wicket X (eliminazione X) non sarà realizzato.

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.

METODO WICKET X INNING Y (2 ESITI)

Occorre pronosticare la modalità con cui sarà realizzato il wicket X (eliminazione X) nell'inning Y dell'incontro.
Sono previsti 2 esiti.

- CAUGHT: eliminazione del battitore che colpisce la palla con la mazza (o con la mano che regge la mazza) su un lancio valido e la palla viene catturata al volo da un difensore avversario prima che tocchi il terreno.
- ALTRO: include tutti gli altri metodi di eliminazione previsti da regolamento e il caso in cui il wicket X (eliminazione X) non sarà realizzato.

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 PUNTI INNING X

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'inning X dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI ("0" è considerato PARI).
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 PUNTI SQUADRA X OVER Y INNING Z

Occorre pronosticare se i punti realizzati dalla squadra X nell'over Y dell'inning Z dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI ("0" è considerato PARI).
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.

T/T

Occorre pronosticare quale tra le due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali Super Over.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Dehli Capitals - Lucknow Super Giants.
  Dehli Capitals vince di 19 run.
  Esito: 1.

U/O X PUNTI SQUADRA Y OVER Z INNING W

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nell'over Z dell'inning W dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Gujarat Titans - Chennai Super Kings.
  Punti realizzati da Gujarat nel 1° over del 1° inning: 14.
  Squadra 1: U/O 12.5 Punti Over 1 Inning 1 > Esito: Over.
  Punti realizzati da Chennai nel 1° over del 1° inning: 2.
  Squadra 2: U/O 2.5 Punti Over 1 Inning 1 > Esito: Under.

U/O SIXES INCONTRO

Occorre pronosticare se il numero totale di "six" realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa non si considerano i "six" realizzati in eventuali "super over".
Un "six" si ottiene quando un battitore colpisce la palla facendole superare il limite (il bordo del perimetro di gioco) senza che tocchi terra e rappresenta la realizzazione di punti più alta nel cricket.
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

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

CURLING

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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, 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.

T/T
Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali extra end.
- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra indicata per prima.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra indicata per seconda.

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.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due team indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:
- T/T Team A - Team B.
  Classifica manifestazione: Team A (4°) - Team B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/manifestazione di riferimento.

PUBLIC

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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

EQUITAZIONE

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l’atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PUBLIC

ESPORTS BASKET

T/T INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Se un team/partecipante si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel team/partecipante saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un team/partecipante si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Nbl Oz Gaming - Net Sgc 71-74.
  Esito vincente: 2.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente il team/partecipante che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionato: nel caso in cui i due team/partecipanti raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello del team/partecipante che si aggiudicherà la finale stessa.
In caso di parità (es: i 2 partecipanti a confronto vengono eliminati nello stesso turno della manifestazione), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team/partecipanti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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
Occorre pronosticare quale giocatore (o team) vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

ESPORTS CALCIO

1X2 FINALE
Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro di riferimento. Sono possibili 3 esiti.

- Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra/giocatore di casa.
- Con l'esito “X” si pronostica la parità tra le due squadre/giocatori.
- Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra/giocatore ospite.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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
Occorre pronosticare se l'incontro di riferimento terminerà con la vittoria della squadra/giocatore di casa o in pareggio (1X) oppure con la vittoria della squadra/giocatore ospite (2).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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
Occorre pronosticare se l'incontro di riferimento terminerà con la vittoria della squadra/giocatore ospite o in pareggio (X2) oppure con la vittoria della squadra/giocatore di casa (1).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.

PUBLIC

DOPPIA CHANCE IN/OUT
Occorre pronosticare se l'incontro di riferimento terminerà con la vittoria della squadra/giocatore di casa o con la vittoria della squadra/giocatore ospite (12) oppure in pareggio (X).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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 FINALE 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap, in termini di goal, assegnato ad una delle due squadre/giocatori.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra/giocatore di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra/giocatore ospite.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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
Occorre pronosticare se la somma dei goal segnati nell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari. (“0” è considerato Pari).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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

SEGNA GOAL X
Occorre pronosticare quale squadra/giocatore segnerà il goal indicato nell’incontro di riferimento.
- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra/il giocatore di casa segnerà il goal indicato.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che non verrà segnato il goal indicato.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra/il giocatore ospite segnerà il goal indicato.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

PUBLIC

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.

T/T MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente il team/partecipante che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionato: nel caso in cui i due team/partecipanti raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello del team/partecipante che si aggiudicherà la finale stessa.
In caso di parità (es: i 2 partecipanti a confronto vengono eliminati nello stesso turno della manifestazione), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team/partecipanti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Team A - Team B.
  Classifica manifestazione: Team A (4°) - Team B (2°).
  Esito Vincente: 2.

U/O

Occorre pronosticare se la somma dei goal segnati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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 NEL TEMPO X

Occorre pronosticare se la somma dei goal segnati nel tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.

PUBLIC

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 TEAM X
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di goal segnati dalla sola squadra/giocatore X, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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 TEAM X TEMPO Y
Occorre pronosticare se, nel tempo regolamentare Y dell'incontro di riferimento, il numero di goal segnati dalla sola squadra/giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considera il solo Y° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
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
Occorre pronosticare quale giocatore (o team) vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

ESPORTS DOTA 2

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra indicata per prima.
Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre.
Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra indicata per seconda.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

- Esempio:
  Power Rangers - Evil Geniuses 1-1.
  Esito vincente: X.

ESITO 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare l'esito dell'incontro di riferimento considerando l'handicap (espresso in mappe) 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.
Esempi:

- Virtus.pro - Team Liquid.
  Risultato incontro: 3-0.
  1X2 H(+2).
  Risultato scommessa: 1-0.
  Esito vincente: 1.
  1X2 H(+3).
  Risultato scommessa: 0-0.
  Esito vincente: X.
- Fnatic - Invictus Gaming.
  Risultato incontro: 0-3.
  1X2 H(-2).
  Risultato scommessa: 0-1.
  Esito vincente: 2.

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, 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 BEST OF 2
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 1-1; 0-2.
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.

PUBLIC

RISULTATO ESATTO BEST OF 3
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
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 BEST OF 5
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
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.

SQUADRA CHE DISTRUGGE 1^ TORRE MAPPA X
Occorre pronosticare quale tra i due team distruggerà la prima torre nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Gaimin Gladiators.
  Squadra che distrugge 1^ torre mappa 1.
  Team Liquid distrugge la prima torre nella mappa 1.
  Esito vincente: 1

SQUADRA CHE RECUPERA 1° AEGIS MAPPA X
Occorre pronosticare quale tra i due team raccoglierà il primo aegis nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Gaimin Gladiators.
  Squadra che recupera 1° aegis mappa 1.
  Team Liquid recupera il primo aegis nella mappa 1.
  Esito vincente: 1.

SQUADRA CON PIU ELIMINAZIONI MAPPA X

Occorre pronosticare quale tra i due team effettuerà il maggior numero di eliminazioni (kills) nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti vincerà l'incontro.
Se un team/partecipante si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel team/partecipante saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un team/partecipante si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- OG - PSG LGD 3-2.
  Esito vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente il team/partecipante che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionato: nel caso in cui i due team/partecipanti raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello del team/partecipante che si aggiudicherà la finale stessa.
In caso di parità (es: i 2 partecipanti a confronto vengono eliminati nello stesso turno della manifestazione), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team/partecipanti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T HANDICAP
Occorre pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato (espresso in mappe);
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.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto

PUBLIC

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.

T/T HANDICAP ELIMINAZIONI MAPPA X
Occorre pronosticare quale delle due squadre farà il maggior numero di kills (eliminazioni) nella mappa indicata, considerando l'handicap (espresso in numero di kills) 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.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

TESTA A TESTA NELLA MAPPA
Occorre pronosticare quale tra le due squadre si aggiudicherà la mappa indicata dell'incontro di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla mappa X di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima mappa per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso 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 AEGIS RACCOLTE MAPPA X
Occorre pronosticare se il numero totale di aegis raccolte nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Gaimin Gladiators.
  U/O 4,5 Aegis raccolte mappa 1.
  N° Aegis raccolte mappa 1: 3.
  Esito vincente: Under.

U/O CASERME DISTRUTTE MAPPA X

PUBLIC

Occorre pronosticare se il numero totale di caserme distrutte nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Gaimin Gladiators.
  U/O 9,5 Caserme distrutte mappa 1.
  N° Caserme distrutte distrutte mappa 1: 6.
  Esito vincente: Under.

U/O ELIMINAZIONE EROI MAPPA X

Occorre pronosticare se il numero totale di eliminazioni (kills) nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Gaimin Gladiators.
  U/O 40,5 Eliminazioni eroi mappa 1.
  N° Eliminazioni eroi mappa 1: 39.
  Esito vincente: Under.

U/O ROSHAN DISTRUTTI MAPPA X

Occorre pronosticare se il numero totale di Roshan distrutti nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Gaimin Gladiators.
  U/O 3,5 Roshan distrutti mappa 1.
  N° Roshan distrutti mappa 1: 4.
  Esito vincente: Over.

U/O TORRI DISTRUTTE MAPPA X

Occorre pronosticare se il numero totale di torri distrutte nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Gaimin Gladiators.
  U/O 10,5 Torri distrutte mappa 1.
  N° Torri distrutte mappa 1: 13.
  Esito vincente: Over.

UNDER/OVER MAPPE NELL'INCONTRO
Occorre pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- Team Secret - Vici Gaming.
  U/O 3,5 Mappe.
  Risultato incontro: 2-1.
  Esito: Under.

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, 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
Occorre pronosticare quale giocatore (o team) vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

VINCENTE GRUPPO (LEGABILE)
Occorre pronosticare il partecipante/team che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Se l'esito pronosticato 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.

ESPORTS FORMULA 1

MIGLIORE DEL GRUPPO GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato non partecipa alla gara, 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.

MIGLIORE DEL GRUPPO QUALIFICHE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento nella qualifica di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato non partecipa alla qualifica, 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.

PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nella gara di riferimento, il partecipante/team indicato si classificherà (Si) o meno (No) nelle prime X posizioni.
Se il partecipante/team indicato non partecipa alla gara di riferimento, 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.

PUBLIC

PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO QUALIFICHE (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nella qualifica di riferimento, il partecipante/team indicato si classificherà (Si) o meno (No) nelle prime X posizioni.
Se il partecipante/team indicato non partecipa alla qualifica di riferimento, 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.

T/T GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, tra i due indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla gara di entrambi i partecipanti/team e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T QUALIFICHE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, tra i due indicati, otterrà il miglior piazzamento nella qualifica di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla qualifica di entrambi i partecipanti/team e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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 GARA
Occorre pronosticare quale partecipante/team vincerà la gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Se l'esito pronosticato non partecipa alla gara, 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.

ESPORTS HEARTHSTONE

VINCENTE
Occorre pronosticare quale giocatore (o team) vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

T/T MATCH RISULTATO
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti vincerà l'incontro.
Se un team/partecipante si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel team/partecipante saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un team/partecipante si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Jarla - glory 1-3.
  Esito vincente: 2.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente il team/partecipante che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionato: nel caso in cui i due team/partecipanti raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene

PUBLIC

considerato miglior piazzamento del torneo quello del team/partecipante che si aggiudicherà la finale stessa.
In caso di parità (es: i 2 partecipanti a confronto vengono eliminati nello stesso turno della manifestazione), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team/partecipanti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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 MATCH
Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro della manifestazione di riferimento.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.
Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre al termine dell'incontro indicato.
Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.
Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.
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, 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.

ESPORTS INDYCAR

VINCENTE GARA
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà la gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato non partecipa alla gara, 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.

ESPORTS LEAGUE OF LEGENDS

ESITO 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare l'esito dell'incontro di riferimento considerando l'handicap (espresso in mappe) 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.
Esempi:

- Team Liquid - Cloud9.
  Risultato incontro: 3-0.
  1X2 H(+2).
  Risultato scommessa: 1-0.
  Esito vincente: 1.
  1X2 H(+3).
  Risultato scommessa: 0-0.
  Esito vincente: X.
- Fnatic - Invictus Gaming.
  Risultato incontro: 0-3.
  1X2 H(-2).
  Risultato scommessa: 0-1.
  Esito vincente: 2.

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, 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 FINALE 1X2
Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra indicata per prima.
Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre.
Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra indicata per seconda.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Esempio:

- Dynamo Eclot - WLGaming Esports 1-1.
  Esito vincente: X.

ENTRAMBE LE SQUADRE DISTRUGGONO ALMENO UN DRAGONE MAPPA X

Occorre pronosticare se entrambi i team sconfiggeranno almeno un drago ciascuno nella mappa X dell'incontro (SI) o meno (NO).
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  Entrambi i team sconfiggono almeno un drago mappa 1.
  N° Draghi sconfitti da Team Liquid mappa 1: 2.
  N° Draghi sconfitti da Cloud 9 mappa 1: 1.
  Esito vincente: SI.

ENTRAMBE LE SQUADRE DISTRUGGONO ALMENO UN INIBITORE MAPPA X

Occorre pronosticare se entrambi i team distruggeranno almeno un inibitore ciascuno nella mappa X dell'incontro (SI) o meno (NO).
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  Entrambi i team distruggono almeno un inibitore mappa 1.
  N° Inibitori distrutti da Team Liquid mappa 1: 1.
  N° Inibitori distrutti da Cloud 9 mappa 1: 0.
  Esito vincente: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE DISTRUGGONO ALMENO UN BARONE MAPPA X

Occorre pronosticare se entrambi i team sconfiggeranno almeno un barone ciascuno nella mappa X dell'incontro (SI) o meno (NO).
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  Entrambi i team sconfiggono almeno un barone mappa 1.

PUBLIC

N° Baroni sconfitti da Team Liquid mappa 1: 1.
N° Baroni sconfitti da Cloud 9 mappa 1: 1.
Esito vincente: SI.

NUMERO BARONI DISTRUTTI MAPPA X
Occorre pronosticare il numero di baroni sconfitti nella mappa X dell'incontro, scegliendo tra i cinque esiti proposti: 0; 1; 2; 3; 4 o più.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  Numero di baroni sconfitti mappa 1.
  N° Baroni sconfitti mappa 1: 2.
  Esito vincente: 2.

NUMERO DRAGONI DISTRUTTI MAPPA X
Occorre pronosticare il numero di draghi sconfitti nella mappa X dell'incontro, scegliendo tra i sei esiti proposti: 2 o meno; 3; 4; 5; 6; 7 o più.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  Numero di draghi sconfitti mappa 1.
  N° Draghi sconfitti mappa 1: 3.
  Esito vincente: 3.

NUMERO INIBITORI DISTRUTTI MAPPA X
Occorre pronosticare il numero di inibitori distrutti nella mappa X dell'incontro, scegliendo tra i quattro esiti proposti: 1; 2; 3; 4 o più.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  Numero di inibitori distrutti mappa 1.
  N° Inibitori distrutti mappa 1: 1.
  Esito vincente: 1.

PUBLIC

NUMERO TORRI DISTRUTTE MAPPA X
Occorre pronosticare il numero di torri distrutte nella mappa X dell'incontro, scegliendo tra i nove esiti proposti: 9 o meno; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17 o più.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  Numero di torri distrutte mappa 1.
  N° Torri distrutte mappa 1: 8.
  Esito vincente: 0-9.

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti vincerà l'incontro.
Se un team/partecipante si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel team/partecipante saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un team/partecipante si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - GAM Esports 2-1.
  Esito vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente il team/partecipante che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionato: nel caso in cui i due team/partecipanti raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello del team/partecipante che si aggiudicherà la finale stessa.
In caso di parità (es: i 2 partecipanti a confronto vengono eliminati nello stesso turno della manifestazione), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team/partecipanti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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.

PUBLIC

T/T HANDICAP
Occorre pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato (espresso in mappe);
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.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

T/T NELLA MAPPA
Occorre pronosticare quale tra le due squadre si aggiudicherà la mappa indicata dell'incontro di riferimento.
Esempio:

- Fnatic - Invictus Gaming 2-1.
  T/T mappa 1.
  Mappa 1 vinta da Fnatic.
  Esito: 1.
  T/T mappa 2.
  Mappa 2 vinta da Invictus Gaming.
  Esito: 2.
  T/T mappa 3.
  Mappa 3 vinta da Fnatic.
  Esito: 1.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla mappa X di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima mappa per almeno un esito. In caso contrario, si procede al rimborso 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.

UNDER/OVER MAPPE NELL'INCONTRO
Occorre pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  U/O 3,5 Mappe.
  Risultato incontro: 3-0.
  Esito: Under.

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.

PUBLIC

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 BEST OF 2
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 1-1; 0-2.
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 BEST OF 3
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
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 BEST OF 5
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
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.

SQUADRA CHE DISTRUGGE 1° INHIBITOR MAPPA X
Occorre pronosticare quale tra i due team distruggerà il primo inibitore nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA CHE DISTRUGGE 1^ TORRE MAPPA X
Occorre pronosticare quale tra i due team distruggerà la prima torre nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA CHE DISTRUGGE 1° DRAGONE MAPPA X

PUBLIC

Occorre pronosticare quale tra i due team distruggerà il primo dragone nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA CHE DISTRUGGE 1° BARONE MAPPA X
Occorre pronosticare quale tra i due team distruggerà il primo barone nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA PRIMA ELIMINAZIONE MAPPA X
Occorre pronosticare quale tra i due team effettuerà la prima eliminazione (kill) nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRA CON PIU ELIMINAZIONI MAPPA X
Occorre pronosticare quale tra i due team effettuerà il maggior numero di eliminazioni (kills) nella mappa X dell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due team nella mappa X, la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

U/O BARONI DISTRUTTI MAPPA X
Occorre pronosticare se il numero totale di baroni distrutti nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  U/O 1,5 Baroni distrutti mappa 1.
  N° Baroni distrutti mappa 1: 2.

PUBLIC

Esito vincente: Over.

U/O DRAGONI DISTRUTTI MAPPA X
Occorre pronosticare se il numero totale di draghi distrutti nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  U/O 3,5 Draghi distrutti mappa 1.
  N° Draghi distrutti mappa 1: 3.
  Esito vincente: Under.

U/O INHIBITORS DISTRUTTI MAPPA X
Occorre pronosticare se il numero totale di inibitori distrutti nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  U/O 1,5 Inhibitors distrutti mappa 1.
  N° Inhibitors distrutti mappa 1: 1.
  Esito vincente: Under.

U/O TORRI DISTRUTTE MAPPA X
Occorre pronosticare se il numero totale di torri distrutte nella mappa X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nella mappa X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Team Liquid - Cloud 9.
  U/O 9,5 Torri distrutte mappa 1.
  N° Torri distrutte mappa 1: 10.
  Esito vincente: Over.

VINCENTE

Occorre pronosticare quale giocatore (o team) vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

VINCENTE GRUPPO (LEGABILE)
Occorre pronosticare il partecipante/team che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato 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.

ESPORTS MOTOCICLISMO

MIGLIORE DEL GRUPPO GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla gara, 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.

MIGLIORE DEL GRUPPO QUALIFICHE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il

miglior piazzamento nella qualifica di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato non partecipa alla qualifica, 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.

PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nella gara di riferimento, il partecipante/team indicato si classificherà (Si) o meno (No) nelle prime X posizioni.
Se il partecipante/team indicato non partecipa alla gara di riferimento, 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.

PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO QUALIFICHE (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nella qualifica di riferimento, il partecipante/team indicato si classificherà (Si) o meno (No) nelle prime X posizioni.
Se il partecipante/team indicato non partecipa alla qualifica di riferimento, 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.

T/T GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, tra i due indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla gara di entrambi i partecipanti/team e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T QUALIFICHE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale partecipante/team, tra i due indicati, otterrà il miglior piazzamento nella qualifica di riferimento.

PUBLIC

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla qualifica di entrambi i partecipanti/team e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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 GARA
Occorre pronosticare quale partecipante/team vincerà la gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla gara, 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.

VINCENTE QUALIFICA
Occorre pronosticare quale partecipante/team realizzerà il miglior tempo nella qualifica di riferimento, ottenendo la Pole Position.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla qualifica, 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.

ESPORTS NASCAR

VINCENTE GARA
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà la gara di riferimento (Nascar Overtime inclusi).
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla gara, 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.

ESPORTS ROCKET LEAGUE

T/T
Occorre pronosticare quale delle due squadre/giocatori vincerà l'incontro di riferimento (Overtime inclusi).
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione all'incontro di entrambi gli esiti e alla conclusione del medesimo incontro per almeno un esito; in caso contrario, si procede al rimborso 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.

ESPORTS STARCRAFT 2

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell’incontro della manifestazione di riferimento.
Sono possibili 3 esiti.
Con l’esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa.
Con l’esito “X” si pronostica la parità tra le due squadre al termine dell’incontro indicato.
Con l’esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite.

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.
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, 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 BEST OF 2
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 1-1; 0-2.
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, 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 BEST OF 3
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
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, 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 BEST OF 5
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
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, 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 BEST OF 7
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 7 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 4-0: 4-1; 4-2; 4-3; 3-4; 2-4; 1-4; 0-4.
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, 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

PUBLIC

riferimento.

RISULTATO ESATTO BEST OF 9
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 9 mappe.
Sono previsti i seguenti esiti: 5-0; 5-1; 5-2; 5-3; 5-4; 4-5; 3-5; 2-5; 1-5; 0-5.
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, 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.

TESTA A TESTA
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti vincerà l'incontro.
Se un team/partecipante si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel team/partecipante saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un team/partecipante si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Zest - Clem 3-1.
  Esito vincente: 1.

T/T HANDICAP
Occorre pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato (espresso in mappe);
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.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

T/T MAPPA
Occorre pronosticare quale tra le due squadre (o giocatori) si aggiudicherà la mappa indicata dell'incontro di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla mappa X di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima mappa per almeno un esito; in caso contrario, si procede al rimborso 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.

PUBLIC

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra i due team/partecipanti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente il team/partecipante che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionato: nel caso in cui i due team/partecipanti raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello del team/partecipante che si aggiudicherà la finale stessa.
In caso di parità (es: i 2 partecipanti a confronto vengono eliminati nello stesso turno della manifestazione), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team/partecipanti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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/OVER MAPPA
Occorre pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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, 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
Occorre pronosticare quale giocatore (o team) vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato 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.

PUBLIC

ESPORTS TENNIS WORLD TOUR

MIGLIORE DEL GRUPPO (LEGABILE)
Occorre pronosticare il partecipante che si classificherà al primo posto nel suo gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato 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.

PARI/DISPARI GIOCHI NELL'INCONTRO
Occorre pronosticare se il numero totale di Games disputati nell'incontro di riferimento sarà un numero Pari o Dispari.
In caso di disputa del Super Tie-Break, lo stesso verrà conteggiato come un singolo Game.
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.

SET BETTING A 3
Occorre pronosticare l'esatto risultato finale, espresso in Set, dell'incontro disputato al meglio dei 3 Set. Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
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.

SET BETTING A 5
Occorre pronosticare l'esatto risultato finale, espresso in Set, dell'incontro disputato al meglio dei 5 Set. Sono previsti 6 possibili esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
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.

T/T HANDICAP GIOCHI NELL'INCONTRO
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà più Games nell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in games, assegnato ad uno dei due partecipanti.

PUBLIC

Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del partecipante indicato a sinistra; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del partecipante indicato a destra.
In caso di disputa del Super Tie-Break, lo stesso verrà conteggiato come un singolo Game per il partecipante che lo ha vinto.
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.

T/T HANDICAP GIOCHI NEL SET X
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà più Games nel solo Set X dell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in games, assegnato ad uno dei due partecipanti.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del partecipante indicato a sinistra; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del partecipante indicato a destra.
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.

T/T INCONTRO
Occorre pronosticare quale dei due partecipanti vincerà l'incontro di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione all'incontro di entrambi gli esiti e alla conclusione del medesimo incontro per almeno un esito; in caso contrario, si procede al rimborso 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.

T/T MANIFESTAZIONE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra i due partecipanti indicati otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente il partecipante che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionato: nel caso in cui i due partecipanti raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello del partecipante che si aggiudicherà la finale stessa.
In caso di parità (es: i 2 partecipanti a confronto vengono eliminati nello stesso turno della manifestazione), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i partecipanti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.

PUBLIC

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.

T/T SET X
Occorre pronosticare quale dei due partecipanti vincerà il solo Set X dell'incontro di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione al Set X di entrambi gli esiti e alla conclusione del medesimo Set per almeno un esito; in caso contrario, si procede al rimborso 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 GIOCHI INCONTRO
Occorre pronosticare se il numero totale di Games disputati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di disputa del Super Tie-Break, lo stesso verrà conteggiato come un singolo Game.
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 GIOCHI NEL SET X
Occorre pronosticare se il numero totale di Games disputati nel solo Set X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato 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.

PUBLIC

FLOORBALL

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

T/T
Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FOOTBALL AMERICANO

1X2 ESITO X QUARTO
Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà il quarto indicato.
Sono previsti 3 possibili esiti:

- Con l'esito 1 si pronostica che la squadra in casa vincerà il quarto indicato.
- Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre al termine del quarto indicato.
- Con l'esito 2 si pronostica che la squadra in trasferta vincerà il quarto indicato.

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, 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 ESITO X TEMPO
Occorre pronosticare l'esito 1X2 nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo X.
- Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo X.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo X.

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 + U/O
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale 1X2 e sull'Under/Over punti, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: 1 + Under; 1 + Over; X + Under; X + Over; 2 + Under; 2 + Over.
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.

ALMENO UN FIELD GOAL QUARTO X
Occorre pronosticare se sarà realizzato (SI) o meno (NO) almeno un field goal nel solo quarto regolamentare X dell'incontro di riferimento.
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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Field goal realizzati nel 1° quarto: 2.
  Almeno un field goal Quarto 1 > Esito: SI.
  Field goal realizzati nel 2° quarto: 0.
  Almeno un field goal Quarto 2 > Esito: NO.

PUBLIC

ALMENO UN TOUCHDOWN QUARTO X

Occorre pronosticare se sarà realizzato (SI) o meno (NO) almeno un touchdown nel solo quarto regolamentare X dell'incontro di riferimento.
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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Touchdown realizzati nel 1° quarto: 0.
  Almeno un touchdown Quarto 1 > Esito: NO.
  Touchdown realizzati nel 2° quarto: 2.
  Almeno un touchdown Quarto 2 > Esito: SI.

CHI REALIZZA IL TOUCHDOWN X INCL. T.S. (4 ESITI)

Occorre pronosticare chi realizzerà il touchdown X dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati quattro esiti:

- Giocatore Difesa/Special Team della Squadra 1: il touchdown X sarà realizzato da un membro della difesa o dello special team della squadra di casa.
- Qualsiasi altro giocatore della Squadra 1: il touchdown X sarà realizzato da un qualsiasi altro giocatore della squadra di casa.
- Giocatore Difesa/Special Team della Squadra 2: il touchdown X sarà realizzato da un membro della difesa o dello special team della squadra ospite.
- Qualsiasi altro giocatore della Squadra 2: il touchdown X sarà realizzato da un qualsiasi altro giocatore della squadra ospite.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (il touchdown X dell'incontro non viene realizzato) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
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

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).

PUBLIC

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

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
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.

DRAW NO BET QUARTO X

Occorre pronosticare l'esito del solo quarto regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1, 2.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel quarto X.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nel quarto X.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (pareggio nel quarto X) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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.
Esempi:

- Risultato del 1° quarto: 3-0.
  Draw no bet Quarto 1 > Esito vincente: 1.
- Risultato del 2° quarto: 6-6.
  Draw no bet Quarto 2 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- Risultato del 3° quarto: 7-7.
  Draw no bet Quarto 3 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- Risultato del 4° quarto: 3-10.
  Draw no bet Quarto 4 > Esito vincente: 2.

DRAW NO BET TEMPO X

Occorre pronosticare l'esito del solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1, 2.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel tempo X.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nel tempo X.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (pareggio nel tempo X) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

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.
Esempi:

- Risultato del 1° tempo: 10-7.
  Draw no bet Tempo 1 > Esito vincente: 1.
- Risultato del 2° tempo: 13-13.
  Draw no bet Tempo 2 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- Risultato del 1° tempo: 6-6.
  Draw no bet Tempo 1 > Restituzione in vincita dell'importo giocato.
- Risultato del 2° tempo: 10-13.
  Draw no bet Tempo 2 > Esito vincente: 2.

ENTRAMBE LE SQUADRE REALIZZANO ALMENO X TOUCHDOWN IN ENTRAMBI I TEMPI

Occorre pronosticare se entrambe le squadre realizzeranno (SI) o meno (NO) almeno X touchdown ciascuna in ognuno dei due tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

- SI: entrambe le squadre realizzano almeno X touchdown ciascuna nel primo tempo e almeno X touchdown ciascuna nel secondo tempo.
- NO: almeno una delle due squadre realizza meno di X touchdown in almeno uno dei due tempi di gioco.

Il “primo tempo” è formato dal 1° quarto + 2° quarto.
Il “secondo tempo” è formato dal 3° quarto + 4° quarto.
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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Touchdown realizzati da Dallas nel 1° tempo: 2.
  Touchdown realizzati da Chicago nel 1° tempo: 2.
  Touchdown realizzati da Dallas nel 2° tempo: 3.
  Touchdown realizzati da Chicago nel 2° tempo: 2.
  Entrambe le squadre realizzano almeno 1 touchdown in entrambi i tempi > Esito: SI
  Entrambe le squadre realizzano almeno 2 touchdown in entrambi i tempi > Esito: SI
  Entrambe le squadre realizzano almeno 3 touchdown in entrambi i tempi > Esito: NO

ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO ALMENO X PUNTI INCL. T.S.

Occorre pronosticare se entrambe le squadre realizzeranno almeno X punti ciascuna nell’incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti due esiti.
“SI”: entrambe le squadre realizzano almeno X punti ciascuna nel match.
“NO”: almeno una delle due squadre realizza meno di X punti nel match.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Denver Broncos - Dallas Cowboys 44-24.
  Entrambe le squadre realizzano almeno 20 punti incl. t.s.
  Esito vincente: SI.
  Entrambe le squadre realizzano almeno 30 punti incl. t.s.
  Esito vincente: NO.

ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO ALMENO X PUNTI NEL QUARTO Y

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno (SI) o meno (NO) almeno X punti ciascuna nel solo quarto regolamentare Y dell'incontro di riferimento.

- SI: entrambe le squadre segnano almeno X punti ciascuna nel quarto Y.
- NO: almeno una delle due squadre segna meno di X punti nel quarto Y.

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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Risultato 1° quarto: 10-0.
  Entrambe le squadre segnano almeno 10 punti nel quarto 1 > Esito: NO.
  Risultato 2° quarto: 12-14.
  Entrambe le squadre segnano almeno 10 punti nel quarto 2 > Esito: SI.
  Risultato 3° quarto: 7-3.
  Entrambe le squadre segnano almeno 10 punti nel quarto 3 > Esito: NO.
  Risultato 4° quarto: 10-14.
  Entrambe le squadre segnano almeno 10 punti nel quarto 4 > Esito: SI.

ENTRAMBE LE SQUADRE SEGNANO NEL QUARTO X SI/NO

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno (SI) o meno (NO) almeno un punto ciascuna nel solo quarto regolamentare X dell'incontro di riferimento.

- SI: entrambe le squadre segnano almeno un punto ciascuna nel quarto X.
- NO: almeno una delle due squadre non segna punti nel quarto X.

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:

- Dallas Cowboys - Buffalo Bills.
  Risultato 1° quarto: 10-0.
  Entrambe le squadre segnano nel quarto 1 > Esito: NO.
  Risultato 2° quarto: 7-3.
  Entrambe le squadre segnano nel quarto 2 > Esito: SI.

PUBLIC

Risultato 3° quarto: 3-3.
Entrambe le squadre segnano nel quarto 3 > Esito: SI.
Risultato 4° quarto: 0-7.
Entrambe le squadre segnano nel quarto 4 > Esito: NO.

ESITO FINALE 1X2

Occorre pronosticare l'esito 1X2 al termine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa al termine dei tempi regolamentari.
- Con l'esito “X” si pronostica la parità tra le due squadre al termine dei tempi regolamentari.
- Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite 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.

ESITO FINALE 1X2 HANDICAP

Occorre pronosticare l'esito finale dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.
Il valore di handicap, se positivo dovrà essere sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo dovrà essere sottratto al punteggio della squadra ospite.
Sono previsti 3 possibili esiti.

- “1”: vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
- “X”: risultato di parità, dopo aver applicato l'handicap.
- “2” vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.

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.
Esempi:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears 32-28.
  1X2 Handicap (3) Incl. T.S.
  Risultato dopo aver applicato l'handicap: 29-28 > Esito vincente: 1.
  1X2 Handicap (4) Incl. T.S.
  Risultato dopo aver applicato l'handicap: 28-28 > Esito vincente: X.
  1X2 Handicap (5) Incl. T.S.
  Risultato dopo aver applicato l'handicap: 27-28 > Esito vincente: 2.
  1X2 Handicap (-1) Incl. T.S.
  Risultato dopo aver applicato l'handicap: 32-27 > Esito vincente: 1.
- Detroit Lions - Baltimore Ravens 17-19.
  1X2 Handicap (-1) Incl. T.S.

PUBLIC

Risultato dopo aver applicato l'handicap: 17-18 > Esito vincente: 2.
1X2 Handicap (-2) Incl. T.S.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 17-17 > Esito vincente: X.
1X2 Handicap (-3) Incl. T.S.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 17-16 > Esito vincente: 1.
1X2 Handicap (1) Incl. T.S.
Risultato dopo aver applicato l'handicap: 16-19 > Esito vincente: 2.

ESITO 1TEMPO/FINALE

Occorre pronosticare l'esito 1X2 del solo 1° tempo combinato con l'esito 1X2 finale dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari; sono esclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 9 possibili esiti: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.
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.

GARA A X PUNTI INCL. T.S. (2 ESITI)

Occorre pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima la soglia di X punti nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa realizza per prima X punti nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite realizza per prima X punti nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuna delle due squadre raggiunge la soglia di X punti) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Esempio:

- Baltimore Ravens - Cincinnati Bengals 29-25.
  Gara a 10 punti incl. t.s.
  Andamento incontro: 0-0; 3-0; 3-3; 3-6; 9-6; 10-6...
  Esito vincente: 1.
  Gara a 20 punti incl t.s.
  Andamento incontro: …10-12; 10-13; 13-13; 13-19; 13-22...
  Esito vincente: 2.
  Gara a 30 punti incl. t.s.
  Andamento incontro: ...19-22; 20-22; 26-22; 26-25; 29-25; fine.
  Restituzione in vincita dell'importo giocato.

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.

PUBLIC

GARA A X PUNTI NEL TEMPO Y (2 ESITI)

Occorre pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima X punti nel solo tempo Y dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano esclusivamente i punti realizzati nel tempo regolamentare Y dell'incontro.
Il tempo Y viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1, 2.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuna delle due squadre realizza X punti nel tempo Y) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Baltimore Ravens - Cincinnati Bengals.
  Gara a 5 punti nel Tempo 2.
  Andamento 2° tempo: 0-0; 3-0; 3-3; 3-6...
  Esito vincente: 2.
  Gara a 10 punti nel Tempo 2.
  Andamento 2° tempo: …3-6; 9-6; 10-6...
  Esito vincente: 1.
  Gara a 20 punti nel Tempo 2.
  Andamento 2° tempo: ...10-6; 10-9; 10-15; 10-16; fine 2° tempo.
  Restituzione in vincita dell'importo giocato.

GIOCATORE CHE REALIZZA PRIMO TOUCHDOWN SQUADRA X INCLUSI T.S.

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà il primo touchdown della squadra X nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori 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 voce "Nessuno" indica che la squadra X non realizzerà touchdown nel match.
Se il giocatore pronosticato non 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.
Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° touchdown della squadra X è già stato realizzato, la scommessa rimane 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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs

PUBLIC

Giocatore che segna primo touchdown Squadra 1.
Lista di esiti: Jackson L. / Andrews M. / Beckham Jr. O. / Bateman R. / Altro / Nessuno.
1° touchdown dei Baltimore Ravens segnato da Flowers Z.
Esito vincente: Altro.
Giocatore che segna primo touchdown Squadra 2.
Lista di esiti: Pacheco I. / Kelce T. / Hardman M. / Mahomes P. / Altro / Nessuno.
1° touchdown dei Kansas City Chiefs segnato da Kelce T.
Esito vincente: Kelce T.

GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI YARD COMPLETATE CON CORSE INCL. T.S.

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di yard completate con corse nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Chicago Bears - Dallas Cowboys.
  Lista di esiti: D. Swift / K. Monangai / J. Williams / M. Sanders / Altro.
  Yard completate con corse: J. Williams (76), M. Sanders (41), D. Swift (33), ecc...
  Esito vincente: J. Williams.

GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI YARD COMPLETATE CON PASSAGGI INCL. T.S.

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di yard completate con passaggi nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non 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.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Chicago Bears - Dallas Cowboys.
  Lista di esiti: D. Prescott / C. Williams / Altro.
  Yard completate con passaggi: C. Williams (298), D. Prescott (251), J. Milton (41).
  Esito vincente: C. Williams.

GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI YARD COMPLETATE IN RICEZIONE INCL. T.S.

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di yard completate in ricezione nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Chicago Bears - Dallas Cowboys.
  Lista di esiti: R. Odunze / L. Burden / K. Turpin / J. Ferguson / Altro.
  Yard completate in ricezione: L. Burden (101), J. Ferguson (82), G. Pickens (68), ecc...
  Esito vincente: L. Burden.

GIOCATORE SUBISCE ALMENO X INTERCETTI INCL. OT

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore indicato subirà almeno X intercetti (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 farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Denver Broncos - Dallas Cowboys.
  Dak Prescott subisce 2 intercetti.
  Dak Prescott subisce almeno 2 intercetti incl. t.s. > Esito: SI.
  Dak Prescott subisce almeno 3 intercetti incl. t.s. > Esito: NO.

PUBLIC

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y INTERCETTI DIFENSIVI INCL. T.S

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X realizzerà almeno Y intercetti difensivi (SI) o meno (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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Deon Bush: 1 intercetto difensivo.
  Deon Bush realizza almeno 1 intercetto difensivo > Esito: SI.
  Deon Bush realizza almeno 2 intercetti difensivi > Esito: NO.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y TOUCHDOWN INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il giocatore X realizzerà almeno Y touchdown (SI) o meno (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:

- Kansas City Chiefs - Detroit Lions.
  Touchdown realizzati da Travis Kelce: 2.
  Travis Kelce realizza almeno 1 touchdown > Esito: SI.
  Travis Kelce realizza almeno 2 touchdown > Esito: SI.
  Travis Kelce realizza almeno 3 touchdown > Esito: NO.

GIOCATORE X REALIZZA ALMENO Y TOUCHDOWN NEL TEMPO Z

Occorre pronosticare se il giocatore X realizzerà almeno Y touchdown (SI) o meno (NO) nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro di riferimento.
Il tempo Z viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Z, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Z quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Z, 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

PUBLIC

riferimento.
Esempio:

- Kansas City Chiefs - Detroit Lions.
  Touchdown realizzati da Travis Kelce nel 1° tempo: 0.
  Travis Kelce realizza almeno 1 touchdown nel Tempo 1 > Esito: NO.
  Touchdown realizzati da Travis Kelce nel 2° tempo: 2.
  Travis Kelce realizza almeno 1 touchdown nel Tempo 2 > Esito: SI.
  Travis Kelce realizza almeno 2 touchdown nel Tempo 2 > Esito: SI.
  Travis Kelce realizza almeno 3 touchdown nel Tempo 2 > Esito: NO.

GIOCATORE X REALIZZA PRIMO TOUCHDOWN DEL TEMPO Y

Occorre pronosticare se il giocatore X realizzerà il primo touchdown del tempo regolamentare Y dell'incontro.
Il tempo Y viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Sono previsti 2 esiti.
“SI”: il giocatore X realizza il primo touchdown del tempo Y.
L’esito “NO” include:

- il giocatore X non realizza il primo touchdown del tempo Y.
- non vengono realizzati touchdown nel tempo Y.

In caso di mancata partecipazione del giocatore X al tempo Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato al tempo Y quando è effettivamente sceso in campo nel tempo Y, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° touchdown del tempo Y è già stato realizzato, la scommessa rimane valida.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Primo Touchdown del tempo 1 realizzato da Kelce T.
  Kelce T. realizza primo touchdown del tempo 1 > Esito vincente: SI.
  Bateman R. realizza primo touchdown del tempo 1 > Esito vincente: NO.

MARGINE VITTORIA (3 ESITI) INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti tre esiti.

- TEAM A 8 O PIU': il Team A vince con uno scarto di almeno 8 punti.
- TEAM B 8 O PIU': il Team B vince con uno scarto di almeno 8 punti.
- UNO DEI DUE TEAM 1-7: uno dei due Team vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 7 (incluso).

PUBLIC

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (risultato di parità al termine dei tempi supplementari) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arizona Cardinals - Seattle Seahawks 20-23 (Seattle vince di 3 punti).
  Esito vincente: UNO DEI DUE TEAM 1-7.
- Denver Broncos - Dallas Cowboys 44-24 (Denver vince di 20 punti).
  Esito vincente: TEAM A 8 O PIU'.

MARGINE VITTORIA (3 SCELTE) INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti tre esiti.

- TEAM A 4 O PIU': il Team A vince con uno scarto di almeno 4 punti.
- TEAM B 4 O PIU': il Team B vince con uno scarto di almeno 4 punti.
- UNO DEI DUE TEAM 1-3: uno dei due Team vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 3 (incluso).

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (risultato di parità al termine dei tempi supplementari) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arizona Cardinals - Seattle Seahawks 20-23 (Seattle vince di 3 punti)
  Esito vincente: UNO DEI DUE TEAM 1-3
- Denver Broncos - Dallas Cowboys 44-24 (Denver vince di 20 punti).
  Esito vincente: TEAM A 4 O PIU'.

MARGINE VITTORIA (4 ESITI) INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 4 esiti: TEAM A 1-13; TEAM A 14 O PIU'; TEAM B 1-13; TEAM B 14 O PIU'.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (risultato di parità al termine dei tempi supplementari) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arizona Cardinals - Seattle Seahawks 20-23 (Seattle vince di 3 punti).
  Esito vincente: TEAM B 1-13.
- Denver Broncos - Dallas Cowboys 44-24 (Denver vince di 20 punti).
  Esito vincente: TEAM A 14 O PIU'.

PUBLIC

MARGINE VITTORIA (10 ESITI) INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 10 esiti: TEAM A 1-10; TEAM A 11-20; TEAM A 21-30; TEAM A 31-40; TEAM A 41 O PIU'; TEAM B 1-10; TEAM B 11-20; TEAM B 21-30; TEAM B 31-40; TEAM B 41 O PIU'.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (risultato di parità al termine dei tempi supplementari) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arizona Cardinals - Seattle Seahawks 20-23 (Seattle vince di 3 punti).
  Esito vincente: TEAM B 1-10.
- Denver Broncos - Dallas Cowboys 44-24 (Denver vince di 20 punti).
  Esito vincente: TEAM A 11-20.

MARGINE VITTORIA (14 ESITI) INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 14 esiti: TEAM A 1-5; TEAM A 6-10; TEAM A 11-15; TEAM A 16-20; TEAM A 21-25; TEAM A 26-30; TEAM A 31 O PIU'; TEAM B 1-5; TEAM B 6-10; TEAM B 11-15; TEAM B 16-20; TEAM B 21-25; TEAM B 26-30; TEAM B 31 O PIU'.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (risultato di parità al termine dei tempi supplementari) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arizona Cardinals - Seattle Seahawks 20-23 (Seattle vince di 3 punti).
  Esito vincente: TEAM B 1-5.
- Denver Broncos - Dallas Cowboys 44-24 (Denver vince di 20 punti).
  Esito vincente: TEAM A 16-20.

MARGINE VITTORIA (16 ESITI) INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 16 esiti: TEAM A 1-6; TEAM A 7-12; TEAM A 13-18; TEAM A 19-24; TEAM A 25-30; TEAM A 31-36; TEAM A 37-42; TEAM A 43 O PIU'; TEAM B 1-6; TEAM B 7-12; TEAM B 13-18; TEAM B 19-24; TEAM B 25-30; TEAM B 31-36; TEAM B 37-42; TEAM B 43 O PIU'.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (risultato di parità al termine dei tempi supplementari) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Arizona Cardinals - Seattle Seahawks 20-23 (Seattle vince di 3 punti).
  Esito vincente: TEAM B 1-6.
- Denver Broncos - Dallas Cowboys 44-24 (Denver vince di 20 punti).
  Esito vincente: TEAM A 19-24.

MARGINE VITTORIA 12 ESITI (INCL. EVENTUALI O.T.)
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti tra le due squadre al termine dell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 12 possibili esiti:
A 1-5: il Team A vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 5 punti (inclusi);
A 6-10: il Team A vince con uno scarto compreso tra 6 (inclusi) e 10 punti (inclusi);
A 11-15: il Team A vince con uno scarto compreso tra 11 (inclusi) e 15 punti (inclusi);
A 16-20: il Team A vince con uno scarto compreso tra 16 (inclusi) e 20 punti (inclusi);
A 21-25: il Team A vince con uno scarto compreso tra 21 (inclusi) e 25 punti (inclusi);
A +26: il Team A vince con uno scarto di 26 o più punti;
B 1-5: il Team B vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 5 punti (inclusi);
B 6-10: il Team B vince con uno scarto compreso tra 6 (inclusi) e 10 punti (inclusi);
B 11-15: il Team B vince con uno scarto compreso tra 11 (inclusi) e 15 punti (inclusi);
B 16-20: il Team B vince con uno scarto compreso tra 16 (inclusi) e 20 punti (inclusi);
B 21-25: il Team B vince con uno scarto compreso tra 21 (inclusi) e 25 punti (inclusi);
B +26: il Team B vince con uno scarto di 26 o più punti.
In caso di parità al termine degli eventuali tempi supplementari, la scommessa sarà rimborsata.
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.

MARGINE VITTORIA 7 (OT INCL.)
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti tra le due squadre al termine dell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 7 possibili esiti:
Team 1 - 1-6: il team 1 vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 6 punti (inclusi);
Team 1 - 7-13: il team 1 vince con uno scarto compreso tra 7 (inclusi) e 13 punti (inclusi);
Team 1 - >13: il team 1 vince con uno scarto di 14 o più punti;
0: la partita finisce con un risultato di parità;
Team 2 - 1-6: il team 2 vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 6 punti (inclusi);
Team 2 - 7-13: il team 2 vince con uno scarto compreso tra 7 (inclusi) e 13 punti (inclusi);
Team 2 - >13: il team 2 vince con uno scarto di 14 o più punti.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

PUBLIC

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

MARGINE DI VITTORIA INCL. OT 6 ESITI
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti tra le due squadre al termine dell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 6 possibili esiti:
A 1-6: il team A vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 6 punti (inclusi);
A 7-12: il team A vince con uno scarto compreso tra 7 (inclusi) e 12 punti (inclusi);
A 13 O PIU: il team A vince con uno scarto di 13 o più punti;
B 1-6: il team B vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 6 punti (inclusi);
B 7-12: il team B vince con uno scarto compreso tra 7 (inclusi) e 12 punti (inclusi);
B 13 O PIU: il team B vince con uno scarto di 13 o più punti.
In caso di parità al termine degli eventuali tempi supplementari, la scommessa sarà rimborsata.
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.

METODO PRIMA REALIZZAZIONE - 6 SCELTE
Occorre pronosticare il metodo con cui una determinata squadra realizzerà il primo punto dell'incontro, supplementari inclusi.
Sono previsti 6 esiti possibili per questo mercato:

- Team 1 - Touchdown
- Team 1 - Field Goal
- Team 1 - Qualsiasi altro metodo
- Team 2 - Touchdown
- Team 2 - Field Goal
- Team 2 - Qualsiasi altro metodo

Esempio: New England Patriots @ New York Jets.
Il cliente scommette che la prima azione da punti dei New England Patriots sarà un touchdown.
Se la prima azione da punti dei New England nell'incontro è un touchdown, la scommessa è vincente.
Se il primo punto nell'incontro non è un touchdown dei New England, la scommessa è perdente.
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.

METODO REALIZZAZIONE X (7 ESITI)

Occorre pronosticare il metodo con cui una delle due squadre effettuerà la realizzazione X (X^ azione da punti) dell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 7 possibili esiti:

- Squadra1 - Touchdown: la realizzazione X sarà effettuata dalla squadra di casa tramite touchdown.
- Squadra1 - Field Goal: la realizzazione X sarà effettuata dalla squadra di casa tramite field goal.
- Squadra1 - Altro: la realizzazione X sarà effettuata dalla squadra di casa tramite safety o drop.
- Squadra2 - Touchdown: la realizzazione X sarà effettuata dalla squadra ospite tramite touchdown.
- Squadra2 - Field Goal: la realizzazione X sarà effettuata dalla squadra ospite tramite field goal.
- Squadra2 - Altro: la realizzazione X sarà effettuata dalla squadra ospite tramite safety o drop.
- Nessuna azione da punti: la realizzazione X non sarà effettuata.

Nel caso di realizzazione tramite touchdown, l'eventuale trasformazione successiva (tramite extra point o two-point conversion) non sarà presa in considerazione.
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.

METODO REALIZZAZIONE PUNTO X (4 ESITI)

Occorre pronosticare il metodo con cui sarà realizzato il punto X dell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 4 possibili esiti:

- Meta: il punto X sarà realizzato tramite touchdown;
- Calcio piazzato: il punto X sarà realizzato tramite field goal;
- Altro: il punto X sarà realizzato tramite safety o drop;
- Nessun punto: il punto X non sarà realizzato.

Nel caso di realizzazione tramite touchdown, l'eventuale trasformazione successiva (tramite extra point o two-point conversion) non sarà presa in considerazione.
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.

MODALITA' PRIMA REALIZZAZIONE INCL. T.S. 6 ESITI

Occorre pronosticare la squadra che effettuerà, e con quale modalità, la prima realizzazione (prima azione da punti) dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati sei esiti:

- Team 1 - Touchdown: la prima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra di casa tramite touchdown.

PUBLIC

- Team 1 - Field Goal: la prima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra di casa tramite field goal.
- Team 1 - Safety: la prima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra di casa tramite safety.
- Team 2 - Touchdown: la prima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra ospite tramite touchdown.
- Team 2 - Field Goal: la prima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra ospite tramite field goal.
- Team 2 - Safety: la prima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra ospite tramite safety.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Baltimore Ravens - Detroit Lions.
  Prima Realizzazione del match: Field Goal dei Baltimore Ravens.
  Esito vincente: Team 1 - Field Goal.

MODALITA' PRIMA REALIZZAZIONE SQUADRA X INCL. T.S. 3 ESITI
Occorre pronosticare la modalità con cui la squadra X effettuerà la sua prima realizzazione (prima azione da punti) dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati tre esiti:

- Touchdown: la squadra X effettua la sua prima realizzazione del match tramite touchdown.
- Field Goal: la squadra X effettua la sua prima realizzazione del match tramite field goal.
- Safety: la squadra X effettua la sua prima realizzazione del match tramite safety.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Baltimore Ravens - Detroit Lions.
  Prima Realizzazione dei Baltimore Ravens: Field Goal.
  Modalità Prima Realizzazione Squadra 1.
  Esito vincente: Field Goal.
  Prima Realizzazione dei Detroit Lions: Safety.
  Modalità Prima Realizzazione Squadra 2.
  Esito vincente: Safety.

PUBLIC

MODALITA' PRIMA REALIZZAZIONE TEMPO X 6 ESITI

Occorre pronosticare la squadra che effettuerà, e con quale modalità, la prima realizzazione (prima azione da punti) del solo tempo regolamentare X dell'incontro.
Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Per questa tipologia di scommessa sono contemplati sei esiti:

- Team 1 - Touchdown: la prima realizzazione del tempo X viene effettuata dalla squadra di casa tramite touchdown.
- Team 1 - Field Goal: la prima realizzazione del tempo X viene effettuata dalla squadra di casa tramite field goal.
- Team 1 - Safety: la prima realizzazione del tempo X viene effettuata dalla squadra di casa tramite safety.
- Team 2 - Touchdown: la prima realizzazione del tempo X viene effettuata dalla squadra ospite tramite touchdown.
- Team 2 - Field Goal: la prima realizzazione del tempo X viene effettuata dalla squadra ospite tramite field goal.
- Team 2 - Safety: la prima realizzazione del tempo X viene effettuata dalla squadra ospite tramite safety.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Baltimore Ravens - Detroit Lions.
  Prima Realizzazione del 1° tempo: Field Goal dei Baltimore Ravens.
  Modalità Prima Realizzazione Tempo 1.
  Esito vincente: Team 1 - Field Goal.
  Prima Realizzazione del 2° tempo: Safety dei Detroit Lions.
  Modalità Prima Realizzazione Tempo 2.
  Esito vincente: Team 2 - Safety.

MODALITA' PRIMO TURNOVER INCL. T.S.

Occorre pronosticare in che modo avverrà il primo turnover dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Con "turnover" si intende la perdita del possesso palla dovuta a un "fumble" recuperato dagli avversari o a un "intercetto" subito.
Sono possibili 3 esiti:

- FUMBLE: il primo turnover del match sarà dovuto a un "fumble".
- INTERCETTO: il primo turnover del match sarà dovuto a un "intercetto".
- NESSUN TURNOVER: non ci saranno turnover nel match.

I “turnover on downs” non sono considerati in questa tipologia di 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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Sequenza turnover nel match:
  2° quarto > Fumble perso da Baltimore e recuperato da Kansas.
  4° quarto > Fumble perso da Baltimore e recuperato da Kansas.
  4° quarto > Intercetto subito da Baltimore e recuperato da Kansas.
  Esito vincente: FUMBLE.

MODALITA' ULTIMA REALIZZAZIONE INCL. T.S. 6 ESITI

Occorre pronosticare la squadra che effettuerà, e con quale modalità, l'ultima realizzazione (ultima azione da punti) dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati sei esiti:

- Team 1 - Touchdown: l'ultima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra di casa tramite touchdown.
- Team 1 - Field Goal: l'ultima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra di casa tramite field goal.
- Team 1 - Safety: l'ultima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra di casa tramite safety.
- Team 2 - Touchdown: l'ultima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra ospite tramite touchdown.
- Team 2 - Field Goal: l'ultima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra ospite tramite field goal.
- Team 2 - Safety: l'ultima realizzazione del match viene effettuata dalla squadra ospite tramite safety.

Nel caso di realizzazione tramite touchdown, l'eventuale trasformazione successiva (tramite extra point o two-point conversion) non sarà presa in considerazione ai fini della scommessa.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Baltimore Ravens - Detroit Lions.
  Ultima Realizzazione del match: Touchdown dei Baltimore Ravens.
  Esito vincente: Team 1 - Touchdown.

MODALITA' ULTIMA REALIZZAZIONE SQUADRA X INCL. T.S. 3 ESITI

Occorre pronosticare la modalità con cui la squadra X effettuerà la sua ultima realizzazione (ultima azione da punti) dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati tre esiti:

- Touchdown: la squadra X effettua la sua ultima realizzazione del match tramite touchdown.
- Field Goal: la squadra X effettua la sua ultima realizzazione del match tramite field goal.
- Safety: la squadra X effettua la sua ultima realizzazione del match tramite safety.

Nel caso di realizzazione tramite touchdown, l'eventuale trasformazione successiva (tramite extra point o two-point conversion) non sarà presa in considerazione ai fini della scommessa.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Baltimore Ravens - Detroit Lions.
  Ultima Realizzazione dei Baltimore Ravens: Touchdown.
  Modalità Ultima Realizzazione Squadra 1.
  Esito vincente: Touchdown.
  Ultima Realizzazione dei Detroit Lions: Field Goal.
  Modalità Ultima Realizzazione Squadra 2.
  Esito vincente: Field Goal.

MVP SUPER BOWL
Occorre pronosticare chi vincerà il premio come Miglior Giocatore dell'Incontro (MVP - Most Valuable Player) nel Super Bowl 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non 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, 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.

NUMERO TOTALE TOUCHDOWN INCL. T.S. (4 FASCE)
Occorre pronosticare la somma totale dei touchdown realizzati nell'incontro, inclusi eventuali

PUBLIC

tempi supplementari, scegliendo tra una delle quattro fasce proposte:

- 0-1: nell'incontro saranno realizzati 0 o 1 touchdown.
- 2-3: nell'incontro saranno realizzati 2 o 3 touchdown.
- 4-5: nell'incontro saranno realizzati 4 o 5 touchdown.
- 6 o più: nell'incontro saranno realizzati 6 o più touchdown.

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.
Esempi:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Somma touchdown realizzati nel match: 2 (Dallas) + 1 (Chicago) = 3.
  Esito vincente: 2-3.
- Atlanta Falcons - Buffalo Bills.
  Somma touchdown realizzati nel match: 3 (Atlanta) + 3 (Buffalo) = 6.
  Esito vincente: 6 o più.

PARI/DISPARI

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine dell'incontro, compresi eventuali tempi supplementari, sarà pari o dispari.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PARI/DISPARI QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PARI/DISPARI SQUADRA X

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di punti realizzati dalla sola squadra X sarà PARI o DISPARI ("0" è considerato PARI).
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 SQUADRA X TEMPO Y

PUBLIC

Occorre pronosticare se i punti realizzati dalla squadra X nel solo tempo regolamentare Y dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI (“0” è considerato Pari).
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 TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo X dell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari (“0” è considerato Pari).
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.

PRIMA SQUADRA A SEGNARE NEL MATCH INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà per prima nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- “1”: la squadra di casa segna, in qualsiasi modo, il primo punto dell'incontro.
- “2”: la squadra ospite segna, in qualsiasi modo, il primo punto dell’incontro.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuna delle due squadre segna punti nel match) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Andamento incontro: 0-6 > 0-7 > 6-7 > 7-7 > 7-13 > 7-14 > 7-17 > 10-17.
  Prima squadra a segnare incl. t.s. > Esito: 2.

PRIMO GIOCATORE IN TOUCHDOWN
Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà il primo touchdown dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori 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 voce "Nessuno" indica che non saranno realizzati touchdown.
Se il giocatore pronosticato non 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.
Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che il 1° touchdown del match è già stato realizzato, la scommessa rimane valida.

PUBLIC

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.

QUARTO CON MENO PUNTI

Occorre pronosticare in quale dei quattro quarti regolamentari dell'incontro saranno realizzati meno punti.

- "1° QUARTO": i punti realizzati nel 1° quarto saranno inferiori ai punti realizzati nel 2°, 3° e 4° quarto di gioco.
- "2° QUARTO": i punti realizzati nel 2° quarto saranno inferiori ai punti realizzati nel 1°, 3° e 4° quarto di gioco.
- "3° QUARTO": i punti realizzati nel 3° quarto saranno inferiori ai punti realizzati nel 1°, 2° e 4° quarto di gioco.
- "4° QUARTO": i punti realizzati nel 4° quarto saranno inferiori ai punti realizzati nel 1°, 2° e 3° quarto di gioco.
- "PAREGGIO": in almeno due dei quarti di gioco sarà realizzato lo stesso punteggio più basso rispetto agli altri quarti.

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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  1° Quarto: 0-3 (3 punti).
  2° Quarto: 10-7 (17 punti).
  3° Quarto: 3-0 (3 punti).
  4° Quarto: 6-3 (9 punti).
  Esito vincente: PAREGGIO.
- Atlanta Falcons - Buffalo Bills.
  1° Quarto: 3-3 (6 punti).
  2° Quarto: 13-7 (20 punti).
  3° Quarto: 7-13 (20 punti).
  4° Quarto: 0-3 (3 punti).
  Esito vincente: 4° QUARTO.

QUARTO CON PIU' PUNTI

Occorre pronosticare in quale dei quattro quarti dell'incontro di riferimento verranno segnati il maggior numero di punti.

Sono previsti 5 possibili esiti.

- Con l'esito "1^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 1° quarto.
- Con l'esito "2^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 2° quarto.

- Con l'esito "3^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 3° quarto.
- Con l'esito "4^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 4° quarto.
- Con l'esito "PAREGGIO" si pronostica che il numero di punti segnati in almeno due dei quarti con il punteggio più alto sarà uguale.

Nel caso di avvenimento non disputato, 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA CHE EFFETTUA REALIZZAZIONE X INCL. T.S. (2 ESITI)
Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà la realizzazione X (X^ azione da punti) dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 2 esiti.
"1": la realizzazione X del match viene effettuata dalla squadra di casa.
"2": la realizzazione X del match viene effettuata dalla squadra ospite.
Nel caso di realizzazione tramite touchdown, l'eventuale trasformazione successiva (tramite extra point o two-point conversion) non sarà presa in considerazione.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (la realizzazione X del match non viene effettuata) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Andamento incontro: 0-3 (1^ realizzazione) > 0-6 (2^ realizzazione) > 6-6 (3^ realizzazione) > 7-6 (extra point non considerato) > 7-10 (4^ realizzazione).
  Squadra che effettua realizzazione 1 incl. t.s. > Esito: 2.
  Squadra che effettua realizzazione 2 incl. t.s. > Esito: 2.
  Squadra che effettua realizzazione 3 incl. t.s. > Esito: 1.
  Squadra che effettua realizzazione 4 incl. t.s. > Esito: 2.
  Squadra che effettua realizzazione 5 incl. t.s. > Restituzione in vincita dell'importo giocato.

SQUADRA CHE SEGNA IL FIELD GOAL X INCL. T.S. (2 ESITI)
Occorre pronosticare quale squadra realizzerà il field goal X dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti:

- TEAM 1: la squadra di casa realizza il field goal X dell'incontro.

PUBLIC

- TEAM 2: la squadra ospite realizza il field goal X dell'incontro.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (il field goal X del match non viene realizzato) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  1° field goal del match realizzato da Chicago.
  2° field goal del match realizzato da Dallas.
  3° field goal del match realizzato da Dallas.
  Squadra che segna il field goal 1 > Esito: Team 2.
  Squadra che segna il field goal 2 > Esito: Team 1.
  Squadra che segna il field goal 3 > Esito: Team 1.
  Squadra che segna il field goal 4 > Esito: Restituzione in vincita dell'importo giocato.

SQUADRA CHE SEGNA PER PRIMA E PERDE IL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare contemporaneamente la squadra che segnerà per prima nel match e che poi perderà l'incontro stesso, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti tre esiti.
"1": la squadra di casa segna per prima e perde l'incontro.
"2": la squadra ospite segna per prima e perde l'incontro.
L'esito "Nessuna" include:

- la squadra che segna per prima è diversa dalla squadra che perde l'incontro.
- risultato di parità al termine dei tempi supplementari.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Baltimore Ravens - Cincinnati Bengals.
  Andamento incontro incl. t.s: 0-0 > 3-0 > 3-3 > 3-6.....26-22 > 26-25 > 29-25.
  Baltimore segna per prima nel match e Cincinnati perde l'incontro.
  Esito vincente: Nessuna.
- Denver Broncos - Dallas Cowboys.
  Andamento incontro incl. t.s: 0-0 > 6-0 > 7-0 > 7-6.....10-17 > 10-20 > 13-20.
  Denver segna per prima nel match e Denver perde l'incontro.
  Esito vincente: 1.

SQUADRA CHE SEGNA PER PRIMA E VINCE IL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare contemporaneamente la squadra che segnerà per prima nel match e che poi vincerà l'incontro stesso, inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti tre esiti.
"1": la squadra di casa segna per prima e vince l'incontro.

“2”: la squadra ospite segna per prima e vince l’incontro.
L’esito “Nessuna” include:

- la squadra che segna per prima è diversa dalla squadra che vince l’incontro.
- risultato di parità al termine dei tempi supplementari.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Baltimore Ravens - Cincinnati Bengals.
  Andamento incontro incl. t.s: 0-0 > 3-0 > 3-3 > 3-6.....26-22 > 26-25 > 29-25.
  Baltimore segna per prima nel match e Baltimore vince l'incontro.
  Esito vincente: 1.
- Denver Broncos - Dallas Cowboys.
  Andamento incontro incl. t.s: 0-0 > 6-0 > 7-0 > 7-6.....10-17 > 10-20 > 13-20.
  Denver segna per prima nel match e Dallas vince l'incontro.
  Esito vincente: Nessuna.

SQUADRA CHE SEGNA PIU' PUNTI IN UN SINGOLO QUARTO
Occorre pronosticare la squadra che avrà realizzato più punti in un singolo quarto di gioco regolamentare dell'incontro.
Si confrontano i punti segnati dalle due squadre in ciascun quarto: risulterà vincente la squadra che avrà realizzato il maggior numero di punti in uno dei 4 quarti.
È previsto l’esito “X” qualora il punteggio più alto messo a referto in un singolo quarto sia il medesimo per entrambe le squadre.
Esempi:

- Team1 - Team2.
  1° quarto: 0-0.
  2° quarto: 14-6.
  3° quarto: 3-0.
  4° quarto: 6-14.
  Punteggio più alto di una squadra nel singolo quarto: 14 punti per entrambe le squadre.
  Esito vincente: X.
- Team1 - Team2.
  1° quarto: 2-0.
  2° quarto: 10-6.
  3° quarto: 7-6.
  4° quarto: 13-3.
  Punteggio più alto di una squadra nel singolo quarto: 13 punti per la Squadra 1.
  Esito vincente: 1.
- Team1 - Team2.
  1° quarto: 3-0
  2° quarto: 7-10.

PUBLIC

3° quarto: 3-0.
4° quarto: 6-10.
Punteggio più alto di una squadra nel singolo quarto: 10 punti per la Squadra 2.
Esito vincente: 2.

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.

SQUADRA CHE VINCE A 0 INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro senza subire punti, considerando anche eventuali tempi supplementari.
Sono previsti tre esiti: 1; 2; NESSUNA.
"1": la squadra di casa vince l'incontro senza subire punti (la squadra ospite non realizza punti).
"2": la squadra ospite vince l'incontro senza subire punti (la squadra di casa non realizza punti).
L'esito "Nessuna" include:

- la squadra di casa vince l'incontro subendo almeno un punto (la squadra ospite realizza almeno un punto).
- la squadra ospite vince l'incontro subendo almeno un punto (la squadra di casa realizza almeno un punto).
- risultato di parità al termine dei tempi supplementari.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Kansas City Chiefs - Las Vegas Raiders 31-0.
  Esito vincente: 1.
- Arizona Cardinals - Seattle Seahawks 21-26.
  Esito vincente: Nessuna.

SQUADRA X REALIZZA ALMENO Y PUNTI IN OGNI QUARTO

Occorre pronosticare se la squadra X realizzerà almeno Y punti in ciascuno dei quattro quarti regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 2 esiti:
"SI": la squadra X realizza almeno Y punti nel 1° quarto, almeno Y punti nel 2° quarto, almeno Y punti nel 3° quarto e almeno Y punti nel 4° quarto.
"NO": la squadra X realizza meno di Y punti in almeno un quarto
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Pittsburgh Steelers - Green Bay Packers.
  1° quarto: 3-7; 2° quarto: 13-0; 3° quarto: 3-3; 4° quarto: 6-14.

PUBLIC

Squadra 1 realizza almeno 2 punti in ogni quarto > Esito vincente: SI.
Squadra 2 realizza almeno 2 punti in ogni quarto > Esito vincente: NO.

SQUADRA X VINCE IL MATCH E GIOCATORE Y REALIZZA ALMENO Z TOUCHDOWN INCL. T.S.

Occorre pronosticare contemporaneamente se la squadra X vincerà l'incontro e se il giocatore Y realizzerà almeno Z touchdown.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti due esiti:
"SI": la squadra X vince l'incontro e il giocatore Y realizza almeno Z touchdown.
L'esito "NO" include:

- la squadra X non vince l'incontro.
- il giocatore Y realizza meno di Z touchdown.
- risultato di parità al termine dei tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs 24-38.
  Touchdown realizzati da Kelce T: 2.
  Squadra 1 vince il match e Kelce T. realizza almeno 1 touchdown incl. t.s. > Esito: NO.
  Squadra 2 vince il match e Kelce T. realizza almeno 2 touchdown incl. t.s. > Esito: SI.

SQUADRA X VINCE IL MATCH E GIOCATORE Y REALIZZA PRIMO TOUCHDOWN INCL. T.S.

Occorre pronosticare contemporaneamente se la squadra X vincerà l'incontro e se il giocatore Y realizzerà il primo touchdown del match.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti due esiti:
"SI": la squadra X vince l'incontro e il giocatore Y realizza il primo touchdown del match.
L'esito "NO" include:

- la squadra X non vince l'incontro.
- il giocatore Y non realizza il primo touchdown del match.
- nessun touchdown realizzato nel match.
- risultato di parità al termine dei tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, la scommessa sarà rimborsata. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

PUBLIC

Se il giocatore Y entra in campo dopo che il 1° touchdown del match è già stato realizzato, la scommessa rimane valida.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs 24-38.
  Primo Touchdown del match realizzato da Kelce T.
  Squadra 1 vince il match e Henry D. realizza primo touchdown incl. t.s. > Esito: NO.
  Squadra 2 vince il match e Kelce T. realizza primo touchdown incl. t.s. > Esito: SI.

TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO
Occorre pronosticare se i tempi regolamentari dell'incontro termineranno con un punteggio di parità e saranno quindi disputati i tempi supplementari (Si) o meno (No).
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.

TEMPO CON IL PUNTEGGIO PIU' ALTO
Occorre pronosticare in quale dei tempi regolamentari verranno segnati il maggior numero di punti.
Sono previsti 3 possibili esiti.

- Con l'esito "primo tempo" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 1°tempo.
- Con l'esito "secondo tempo" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 2°tempo.
- Con l'esito "pareggio" si pronostica che il numero di punti segnati tra il 1° ed il 2° tempo sarà uguale.

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.

TESTA A TESTA CON HANDICAP
La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro compresi eventuali tempi supplementari, 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.
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.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE

PUBLIC

Denver	Dallas	(4.5)	20-17	15.5-17	2
Pittsburgh	New England	(-4.5)	18-21	18-16.5	1

TESTA A TESTA HANDICAP X TEMPO
Occorre pronosticare la squadra che realizzerà più punti nel solo tempo X dell'incontro di riferimento, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.
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.
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.

T/T HANDICAP - QUARTO X
Occorre pronosticare la squadra che realizzerà più punti nel solo quarto X dell'incontro di riferimento, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.
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.
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**.**

TESTA A TESTA RISULTATO
Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari. Nei casi in cui la partita termini in parità anche al termine dei tempi supplementari, si procede con il 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.

U/O X QUARTO Y
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel quarto regolamentare Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.
  (1° quarto: 7-3 > 10 punti totali; 2° quarto: 10-6 > 16 punti totali; 3° quarto: 0-3 > 3 punti totali; 4° quarto: 7-6 > 13 punti totali).
  1° Quarto: U/O 9.5 > Esito vincente: Over.

PUBLIC

2° Quarto: U/O 15.5 > Esito vincente: Over.
3° Quarto: U/O 6.5 > Esito vincente: Under.
4° Quarto: U/O 14.5 > Esito vincente: Under.

TOT PUNTI U/O X QUARTO

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine del quarto indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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, 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.

TOUCHDOWN GIOCATORE SI/NO INC. TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) almeno un touchdown nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse verranno rimborsate.
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.

ULTIMA SQUADRA A SEGNARE NEL MATCH INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà per ultima nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati due esiti: 1,2.

- "1": la squadra di casa segna, in qualsiasi modo, l'ultimo punto dell'incontro.
- "2": la squadra ospite segna, in qualsiasi modo, l'ultimo punto dell'incontro.

Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuna delle due squadre segna punti nel match) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Andamento incontro: 0-6 > 0-7 > 6-7 > 7-7 > 7-13 > 7-14 > 7-17 > 10-17.
  Ultima squadra a segnare incl. t.s. > Esito: 1.

ULTIMA SQUADRA A SEGNARE NEL TEMPO X

PUBLIC

Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà per ultima nel solo tempo regolamentare X dell'incontro.
Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Sono previsti 2 esiti.
“1”: la squadra di casa segna, in qualsiasi modo, l'ultimo punto del tempo X.
“2”: la squadra ospite segna, in qualsiasi modo, l'ultimo punto del tempo X.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (nessuna delle due squadre segna punti nel tempo X) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Andamento 1° tempo: 0-6 > 0-7 > 6-7 > 7-7 > 7-13 > 7-14.
  Ultima squadra a segnare nel tempo 1 > Esito: 2.
  Andamento 2° tempo: 7-17 > 10-17 > 10-20 > 13-20.
  Ultima squadra a segnare nel tempo 2 > Esito: 1.

ULTIMO GIOCATORE IN TOUCHDOWN
Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà l’ultimo touchdown dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori 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 voce "Nessuno" indica che non saranno realizzati touchdown.
Se il giocatore pronosticato non 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, 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 INCL. T.S.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma dei punti realizzati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Buffalo Bills - Los Angeles Chargers 20-10 (30 punti totali).
  U/O 29.5 punti incl. t.s. > Esito: Over.

PUBLIC

U/O 30.5 punti incl. t.s. > Esito: Under.

U/O FIELD GOAL INC.E.T.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma dei field goal realizzati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.
  Field Goal realizzati nell'incontro: 2 (Buffalo) + 1 (Los Angeles) = 3.
  U/O 2.5 field goal incl. t.s. > Esito: Over.
  U/O 3.5 field goal incl. t.s. > Esito: Under.

U/O FIELD GOAL TEAM 1
Occorre pronosticare se il numero di Field Goal realizzati dalla squadra di casa nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.
  Field Goal realizzati dai Buffalo Bills: 2.
  U/O 1.5 field goal Team 1 incl. t.s. > Esito: Over.
  U/O 2.5 field goal Team 1 incl. t.s. > Esito: Under.

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, 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 FIELD GOAL TEAM 2
Occorre pronosticare se il numero di Field Goal realizzati dalla squadra ospite nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.
  Field Goal realizzati dai Los Angeles Chargers: 1.
  U/O 0.5 field goal Team 2 incl. t.s. > Esito: Over.
  U/O 1.5 field goal Team 2 incl. t.s. > Esito: Under

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, 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 PASSAGGI COMPLETATI GIOCATORE X INC. E.T.

Occorre pronosticare se il numero di passaggi completati dal giocatore X nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Esempio:

- Green Bay Packers - Atlanta Falcons.
  A. Rodgers U/O 25.5 Passaggi completati Inc. E.T.
  Statistiche A. Rodgers: 27 passaggi completati su 33 tentati.

Player	CP/ATT	YDS	TD	INT
Aaron Rodgers	27/33	327	4	0

  Esito vincente: Over.

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 X SQUADRA Y INCL.T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di punti realizzati dalla squadra Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Buffalo Bills - Los Angeles Chargers 20-10.
  Squadra 1: U/O 15.5 incl. t.s. > Esito: Over.
  Squadra 2: U/O 15.5 incl. t.s. > Esito: Under.

U/O X PUNTI SQUADRA Y TEMPO Z

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Il tempo Z viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Miami Dolphins - Buffalo Bills.
  (1° quarto: 0-0; 2° quarto: 14-7; 3° quarto: 0-0; 4° quarto: 0-14).
  Punti squadra 1 nel 1° tempo > 0+14 = 14.
  Punti squadra 2 nel 1° tempo > 0+7 = 7.
  Squadra 1: U/O 13.5 punti Tempo 1 > Esito: Over.
  Squadra 2: U/O 13.5 punti Tempo 1 > Esito: Under.
  Punti squadra 1 nel 2° tempo > 0+0 = 0.
  Punti squadra 2 nel 2° tempo > 0+14 = 14.
  Squadra 1: U/O 12.5 punti Tempo 2 > Esito: Under.
  Squadra 2: U/O 12.5 punti Tempo 2 > Esito: Over.

U/O X PUNTI SQUADRA Y QUARTO Z
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel quarto regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Miami Dolphins - Buffalo Bills.
  (1° quarto: 0-0; 2° quarto: 14-7; 3° quarto: 0-0; 4° quarto: 0-14).
  Squadra 1: U/O 2.5 punti Quarto 1 > Esito: Under.
  Squadra 2: U/O 2.5 punti Quarto 1 > Esito: Under.
  Squadra 1: U/O 7.5 punti Quarto 2 > Esito: Over.
  Squadra 2: U/O 7.5 punti Quarto 2 > Esito: Under.
  Squadra 1: U/O 6.5 punti Quarto 3 > Esito: Under.
  Squadra 2: U/O 6.5 punti Quarto 3 > Esito: Under.
  Squadra 1: U/O 9.5 punti Quarto 4 > Esito: Under.
  Squadra 2: U/O 9.5 punti Quarto 4 > Esito: Over.

U/O PUNTI TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 RICEZIONI GIOCATORE X INC. E.T.

PUBLIC

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di ricezioni effettuate dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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.

U/O SACK INCONTRO
Occorre pronosticare se il numero totale di sack realizzati da entrambe le squadre, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- New England Patriots - Atlanta Falcons.
  Sack realizzati nel match: 5 (New England) + 5 (Atlanta) = 10.
  U/O 9.5 Sack incontro > Esito: Over.
  U/O 10.5 Sack incontro > Esito: Under.

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, 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 TEMPO X SQUADRA Y
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel solo tempo X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 TENTATIVI DI CORSE GIOCATORE X INC. E.T.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di corse tentate dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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.

PUBLIC

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 TOUCHDOWN INC.E.T.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma dei touchdown realizzati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.
  Touchdown realizzati nell'incontro: 2 (Buffalo) + 1 (Los Angeles) = 3.
  U/O 2.5 touchdown incl. t.s. > Esito: Over.
  U/O 3.5 touchdown incl. t.s. > Esito: Under.

U/O TOUCHDOWN SEGNATI CON LE CORSE GIOCATORE X INC. E.T.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di touchdown realizzati tramite corse dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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.

U/O TOUCHDOWN SEGNATI CON PASSAGGI GIOCATORE X INC. E.T.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di touchdown realizzati tramite passaggi dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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.

U/O TOUCHDOWN LANCIATI GIOC INCL. OT
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di touchdown lanciati dal giocatore X sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

PUBLIC

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:

- Dallas Cowboys - Detroit Lions.
  Touchdown lanciati da Prescott: 2.
  Prescott U/O 1.5 Touchdown lanciati > Esito: Over.
  Prescott U/O 2.5 Touchdown lanciati > Esito: Under.

U/O TURNOVER INC. E.T.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero totale di turnover registrati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Un "turnover" si verifica quando una squadra perde il possesso della palla a seguito di una perdita fortuita (fumbles lost) o di un intercetto (interceptions thrown).
Ai fini della scommessa non si considerano i "turnover sui down" (turnover on downs).
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 VITTORIE SQUADRA REGULAR SEASON (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il numero di vittorie ottenute dalla squadra indicata, considerando i soli incontri della stagione regolare del campionato di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Se la squadra indicata 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:

- NFL 23/24 - Regular season.
  N° vittorie dei Baltimore Ravens nella stagione regolare: 13.
  Baltimore Ravens U/O 12.5 vittorie regular season > Esito: Over.
  Baltimore Ravens U/O 13.5 vittorie regular season > Esito: Under.

U/O X FIELD GOAL SQUADRA Y TEMPO Z
Occorre pronosticare se il numero di field goal realizzati dalla squadra Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.

PUBLIC

Il tempo Z viene individuato come segue:
- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

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:
- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Field goal realizzati dai Dallas Cowboys nel 1° tempo: 2.
  U/O 2.5 Field goal Squadra 1 Tempo 1 > Esito: UNDER.
  Field goal realizzati dai Chicago Bears nel 1° tempo: 1.
  U/O 0.5 Field goal Squadra 2 Tempo 1 > Esito: OVER.
  Field goal realizzati dai Dallas Cowboys nel 2° tempo: 3.
  U/O 2.5 Field goal Squadra 1 Tempo 2 > Esito: OVER.
  Field goal realizzati dai Chicago Bears nel 2° tempo: 0.
  U/O 1.5 Field goal Squadra 2 Tempo 2 > Esito: UNDER.

U/O X FIELD GOAL TEMPO Y
Occorre pronosticare se la somma dei field goal realizzati nel solo tempo regolamentare Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Il tempo Y viene individuato come segue:
- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

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:
- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Somma field goal realizzati nel 1° tempo: 1 (Dallas) + 1 (Chicago) = 2.
  U/O 1.5 Field goal Tempo 1 > Esito: OVER.
  U/O 2.5 Field goal Tempo 1 > Esito: UNDER.
  Somma field goal realizzati nel 2° tempo: 2 (Dallas) + 1 (Chicago) = 3.
  U/O 2.5 Field goal Tempo 2 > Esito: OVER.
  U/O 3.5 Field goal Tempo 2 > Esito: UNDER.

U/O X PUNTI CALCIATI SEGNATI DAL GIOCATORE Y INCL. T.S.
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale dei punti realizzati con "field goal" e con "extra point" dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Per ogni "field goal" realizzato si ottengono 3 punti.
Per ogni "extra point" realizzato (punto addizionale a seguito di un touchdown) si ottiene 1 punto.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Justin Tucker: 1 field goal (3 punti) + 1 extra point (1 punto) = 4 punti.
  Justin Tucker U/O 3.5 Punti calciati segnati.
  Esito vincente: Over.
  Justin Tucker U/O 4.5 Punti calciati segnati.
  Esito vincente: Under.

U/O X SOMMA DI YARD COMPLETATE CON I PASSAGGI E LE CORSE DAL GIOCATORE Y INCL.T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale delle yard completate con passaggi e le yard completate con corse dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Lamar Jackson: 272 yard con passaggi + 54 yard con corse = 326.
  Lamar Jackson U/O 350.5 Somma yard con passaggi + yard con corse.
  Esito vincente: Under.
  Lamar Jackson U/O 325.5 Somma yard con passaggi + yard con corse.
  Esito vincente: Over.

U/O X SOMMA DI YARD COMPLETATE IN CORSA E IN RICEZIONE GIOCATORE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale delle yard completate con corse e le yard completate con ricezioni dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Travis Kelce: 5 yard con corse + 116 yard con ricezioni = 121.
  Travis Kelce U/O 125.5 Somma yard con corse + yard con ricezioni.
  Esito vincente: Under.
  Travis Kelce U/O 120.5 Somma yard con corse + yard con ricezioni.
  Esito vincente: Over.

U/O X SOMMA TACKLE E ASSIST GIOCATORE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, la somma totale dei tackle (placcaggi) e degli assist effettuati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Kyle Hamilton: 9 tackle + 2 assist = 11.
  Kyle Hamilton U/O 10.5 Somma tackle + assist.
  Esito vincente: Over.
  Kyle Hamilton U/O 11.5 Somma tackle + assist.
  Esito vincente: Under.

U/O X TENTATIVI DI PASSAGGIO GIOCATORE Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero totale dei tentativi di passaggio effettuati dal giocatore Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Un tentativo di passaggio avviene quando un giocatore in attacco lancia la palla in avanti per passarla a un compagno di squadra. I tentativi di passaggio devono avvenire dietro la linea di scrimmage; solo un passaggio in avanti può essere tentato per singola giocata.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore Y, 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:

PUBLIC

- Baltimore Ravens - Kansas City Chiefs.
  Patrick Mahomes: 39 passaggi tentati.
  Patrick Mahomes U/O 38.5 Tentativi di passaggio.
  Esito vincente: Over.
  Patrick Mahomes U/O 39.5 Tentativi di passaggio.
  Esito vincente: Under.

U/O X TOUCHDOWN SQUADRA Y INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari, il numero di touchdown realizzati dalla squadra Y sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Touchdown realizzati dai Dallas Cowboys: 4.
  U/O 3.5 Touchdown Squadra 1 Incl. T.S. > Esito: OVER.
  Touchdown realizzati dai Chicago Bears: 2.
  U/O 2.5 Touchdown Squadra 2 Incl. T.S. > Esito: UNDER.

U/O X TOUCHDOWN SQUADRA Y TEMPO Z

Occorre pronosticare se il numero di touchdown realizzati dalla squadra Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Il tempo Z viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Touchdown realizzati dai Dallas Cowboys nel 1° tempo: 2.
  U/O 1.5 Touchdown Dallas Cowboys Tempo 1 > Esito: OVER.
  Touchdown realizzati dai Chicago Bears nel 1° tempo: 1.
  U/O 1.5 Touchdown Chicago Bears Tempo 1 > Esito: UNDER.
  Touchdown realizzati dai Dallas Cowboys nel 2° tempo: 3.
  U/O 2.5 Touchdown Dallas Cowboys Tempo 2 > Esito: OVER.
  Touchdown realizzati dai Chicago Bears nel 2° tempo: 0.
  U/O 0.5 Touchdown Chicago Bears Tempo 2 > Esito: UNDER.

PUBLIC

U/O TOUCHDOWN NEL TEMPO X

Occorre pronosticare se la somma dei touchdown realizzati nel solo tempo regolamentare X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Il tempo X viene individuato come segue:

- quarto 1 + quarto 2 indicano il Tempo 1;
- quarto 3 + quarto 4 indicano il Tempo 2.

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:

- Dallas Cowboys - Chicago Bears.
  Touchdown realizzati nel 1° tempo: 1 (Dallas) + 0 (Chicago) = 1.
  U/O 0.5 Touchdown Tempo 1 > Esito: Over.
  U/O 1.5 Touchdown Tempo 1 > Esito: Under.
  Touchdown realizzati nel 2° tempo: 2 (Dallas) + 1 (Chicago) = 3.
  U/O 2.5 Touchdown Tempo 2 > Esito: Over.
  U/O 3.5 Touchdown Tempo 2 > Esito: Under.

U/O YARDS COMPLETATE CON CORSE GIOCATORE X INC. E.T.

Occorre pronosticare se le yard completate con corse dal giocatore indicato, nell'incontro di riferimento, saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Philadelphia Eagles - Houston Texans.
  U/O 64,5 Yards Corse J. Ajayi.
  Rushing > Yds = 57.
  Esito vincente: Under.

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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, 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 YARDS LANCIATE GIOCATORE INCL. OT

Occorre pronosticare se le yard completate con passaggi dal giocatore indicato, nell'incontro di riferimento, saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Miami Dolphins - New England Patriots.

PUBLIC

U/O 399,5 Yards Lanciate T. Brady.
Passing > Yds = 505.
Esito vincente: Over.

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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, 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 YARD COMPLETATE IN RICEZIONE GIOCATORE X INC. E.T.

Occorre pronosticare se le yard ricevute dal giocatore indicato, nell'incontro di riferimento, saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Minnesota Vikings - Miami Dolphins.
  U/O 99,5 Yards Ricevute D. Amendola.
  Receiving > Yds = 152.
  Esito vincente: Over.

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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, 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

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

FOOTBALL AUSTRALIANO

1X2 + U/O PUNTI
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse “Esito Finale 1X2” e “Under/Over Punti Match” al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 6 possibili esiti: 1 + Under; 1 + Over; X + Under; X + Over; 2 + Under; 2 + Over.

- Con l'esito “1 + Under” si pronostica la vittoria della squadra di casa e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà inferiore al valore prestabilito.
- Con l'esito “1 + Over” si pronostica la vittoria della squadra di casa e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà superiore al valore prestabilito.
- Con l'esito “X + Under” si pronostica la parità tra le due squadre e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà inferiore al valore prestabilito.
- Con l'esito “X + Over” si pronostica la parità tra le due squadre e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà superiore al valore prestabilito.
- Con l'esito “2 + Under” si pronostica la vittoria della squadra ospite e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà inferiore al valore prestabilito.
- Con l'esito “2 + Over” si pronostica la vittoria della squadra ospite e che la somma dei punti realizzati nell'incontro sarà superiore al valore prestabilito.

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 QUARTO X
Occorre pronosticare l'esito 1X2 nel solo quarto X dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo quarto X.
- Con l'esito “X” si pronostica la parità tra le due squadre nel solo quarto X.
- Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo quarto X.

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 RESTO DEL MATCH
Occorre pronosticare, secondo il metodo 1X2, la squadra che si aggiudicherà il resto dell'incontro (dal punteggio di X-Y).
Per stabilire l’esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i punti realizzati dal piazzamento della scommessa fino al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

PUBLIC

Esempi:

- Brisbane Lions - Sydney Swans.
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del Match dal punteggio di 50 - 80.
  L'incontro termina 100 - 120 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 50 punti e la squadra ospite ha realizzato 40 punti).
  Esito vincente: 1.
- Geelong Cats - Adelaide Crowns.
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del Match dal punteggio di 0 - 35.
  L'incontro termina 60 - 95 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 60 punti e la squadra ospite ha realizzato 60 punti).
  Esito vincente: X.

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 RESTO DEL QUARTO X

Occorre pronosticare, secondo il metodo 1X2, la squadra che si aggiudicherà il resto del solo quarto X dell'incontro (dal punteggio di Y-Z).
Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i punti realizzati dal piazzamento della scommessa fino al termine del solo quarto X.
Esempi:

- Brisbane Lions - Sydney Swans.
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del 1° quarto dal punteggio di 8 - 0.
  Il 1° quarto termina 14 - 2 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 6 punti e la squadra ospite ha realizzato 2 punti).
  Esito vincente: 1.
- Geelong Cats - Adelaide Crowns.
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del 1° quarto dal punteggio di 6 - 6.
  Il 1° quarto termina 12 - 12 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 6 punti e la squadra ospite ha realizzato 6 punti).
  Esito vincente: X.

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 TEMPO X

Occorre pronosticare l'esito 1X2 nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo X.
- Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo X.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo X.

PUBLIC

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 FINALE 1X2
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

MARGINE VITTORIA 7 ESITI
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
A 1-14: il team A vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 14 (incluso).
A 15-31: il team A vince con uno scarto di punti compreso tra 15 (incluso) e 31 (incluso).
A 32 O PIU: il team A vince con uno scarto di 32 o più punti.
PAREGGIO: l'incontro termina in parità.
B 1-14: il team B vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 14 (incluso).
B 15-31: il team B vince con uno scarto di punti compreso tra 15 (incluso) e 31 (incluso).
B 32 O PIU: il team B vince con uno scarto di 32 o più punti.
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.

MARGINE VITTORIA QUARTO X 7 ESITI
Occorre pronosticare lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra nel solo quarto X dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
A 1-3: il team A vince il quarto X con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 3 (incluso).
A 4-8: il team A vince il quarto X con uno scarto di punti compreso tra 4 (incluso) e 8 (inclusi).
A 9 O PIU: il team A vince il quarto X con uno scarto di 9 o più punti.
PAREGGIO: nel quarto X ci sarà un risultato di parità.
B 1-3: il team B vince il quarto X con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 3 (incluso).
B 4-8: il team B vince il quarto X con uno scarto di punti compreso tra 4 (incluso) e 8 (incluso).
B 9 O PIU: il team B vince il quarto X con uno scarto di 9 o più punti.

PUBLIC

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.

MARGINE VITTORIA TEMPO X 7 ESITI
Occorre pronosticare lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra nel solo tempo X dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
A 1-7: il team A vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 7 (incluso).
A 8-15: il team A vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 8 (incluso) e 15 (incluso).
A 16 O PIU: il team A vince il tempo X con uno scarto di 16 o più punti.
PAREGGIO: nel tempo X ci sarà un risultato di parità.
B 1-7: il team B vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 7 (incluso).
B 8-15: il team B vince il tempo X con uno scarto di punti compreso tra 8 (incluso) e 15 (incluso).
B 16 O PIU: il team B vince il tempo X con uno scarto di 16 o più punti.
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 PUNTI QUARTO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo quarto X dell'incontro sarà un numero pari o dispari ("0" è considerato Pari).
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 PUNTI TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo X dell'incontro sarà un numero pari o dispari ("0" è considerato Pari).
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.

T/T
Occorre pronosticare quale tra le due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- GWS Giants - Brisbane Lions 100 -105.

PUBLIC

Esito vincente: 2.

T/T HANDICAP
Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine dei 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.
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.

T/T HANDICAP QUARTO X
Occorre pronosticare la squadra che realizzerà più punti nel solo quarto X dell'incontro, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.
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.
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.

T/T HANDICAP TEMPO X
Occorre pronosticare la squadra che realizzerà più punti nel solo tempo X dell'incontro, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.
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.
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.

TOTALE PUNTI 7 ESITI
Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
144 O MENO: la somma dei punti realizzati sarà 144 o meno.
145-161: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 145 (incluso) e 161 (incluso).
162-173: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 162 (incluso) e 173 (incluso).
174-186: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 174 (incluso) e 186 (incluso).
187-200: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 187 (incluso) e 200 (incluso).
201-218: la somma dei punti realizzati sarà compresa tra 201 (incluso) e 218 (incluso).
219 O PIU: la somma dei punti realizzati sarà 219 o più.
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

PUBLIC

riferimento.

TOTALE PUNTI QUARTO X 7 ESITI
Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma dei punti realizzati nel solo quarto X dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
35 O MENO: la somma dei punti realizzati nel quarto X sarà 35 o meno.
36-40: la somma dei punti realizzati nel quarto X sarà compresa tra 36 (incluso) e 40 (incluso).
41-43: la somma dei punti realizzati nel quarto X sarà compresa tra 41 (incluso) e 43 (incluso).
44-46: la somma dei punti realizzati nel quarto X sarà compresa tra 44 (incluso) e 46 (incluso).
47-50: la somma dei punti realizzati nel quarto X sarà compresa tra 47 (incluso) e 50 (incluso).
51-54: la somma dei punti realizzati nel quarto X sarà compresa tra 51 (incluso) e 54 (incluso).
55 O PIU: la somma dei punti realizzati nel quarto X sarà 55 o più.
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.

TOTALE PUNTI TEMPO X 7 ESITI
Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma dei punti realizzati nel solo tempo X dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
71 O MENO: la somma dei punti realizzati nel tempo X sarà 71 o meno.
72-80: la somma dei punti realizzati nel tempo X sarà compresa tra 72 (incluso) e 80 (incluso).
81-86: la somma dei punti realizzati nel tempo X sarà compresa tra 81 (incluso) e 86 (incluso).
87-93: la somma dei punti realizzati nel tempo X sarà compresa tra 87 (incluso) e 93 (incluso).
94-100: la somma dei punti realizzati nel tempo X sarà compresa tra 94 (incluso) e 100 (incluso).
101-109: la somma dei punti realizzati nel tempo X sarà compresa tra 101 (incluso) e 109 (incluso).
110 O PIU: la somma dei punti realizzati nel tempo X sarà 110 o più.
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.

PUBLIC

U/O PUNTI MATCH
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI QUARTO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo quarto X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI SQUADRA X
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI SQUADRA X QUARTO Y
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra X nel solo quarto Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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
Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto 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.

PUBLIC

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FRECCETTE

1X2 GIOCATORE CHE REALIZZA PIU 180 SET X
Occorre pronosticare quale dei due giocatori realizzerà più "180" nel solo Set X dell'incontro di riferimento.
Un "180" si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato a sinistra realizzerà più "180" nel Set X.
- Con l'esito "X" si pronostica la parità di "180" realizzati dai due giocatori nel Set X.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato a destra realizzerà più "180" nel Set X.

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 HANDICAP SET
Occorre pronosticare quale giocatore vincerà più Set nell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in Set, assegnato ad uno dei due giocatori.

- Con l'esito 1 si pronostica che il giocatore indicato a sinistra vincerà più Set, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito X si pronostica la parità di Set vinti dai due giocatori, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito 2 si pronostica che il giocatore indicato a destra vincerà più Set, dopo aver applicato l'handicap.

Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a sinistra; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a destra.
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.

PUBLIC

1X2 RESTO DEL SET X
Occorre pronosticare, in live, l'esito 1X2 del resto del solo Set X dell'incontro di riferimento, calcolato a partire dal punteggio al momento in cui la scommessa viene piazzata, conteggiando esclusivamente i Legs vinti da quel momento fino al termine del Set X.
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
Si deve pronosticare se il risultato al termine dell'incontro vedrà la vittoria del giocatore di casa, o il pareggio (segno 1X) oppure la vittoria del giocatore ospite (segno 2).
Per giocatore di casa si intende quello scritto a sinistra nella descrizione dell'avvenimento e per giocatore ospite si intende quello scritto a destra nella descrizione dell'avvenimento.
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
Si deve pronosticare se il risultato al termine dell'incontro vedrà la vittoria del giocatore ospite, o il pareggio (segno X2) oppure la vittoria del giocatore di casa (segno 1).
Per giocatore di casa si intende quello scritto a sinistra nella descrizione dell'avvenimento e per giocatore ospite si intende quello scritto a destra nella descrizione dell'avvenimento.
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
Si deve pronosticare se il risultato al termine dell'incontro vedrà la vittoria del giocatore di casa o di quello ospite (segno 12) oppure il pareggio (segno X).
Per giocatore di casa si intende quello scritto a sinistra nella descrizione dell'avvenimento e per giocatore ospite si intende quello scritto a destra nella descrizione dell'avvenimento.
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 FINALE 1X2
La scommessa consiste nell'individuare il risultato di una gara. Gli esiti possibili sono tre: 1-X-2. Con il segno 1, si pronostica la vittoria del primo giocatore in palinsesto; con il segno 2, si pronostica la vittoria del secondo giocatore in palinsesto; con il segno X, si pronostica il pareggio tra i due giocatori.

PUBLIC

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.
La validità della scommessa è subordinata all'effettiva partecipazione alla gara di entrambi i giocatori; se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non partecipano al match di riferimento, le scommesse 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.

MAGGIOR NUMERO DI 180 INC.
Occorre pronosticare quale dei due giocatori realizzerà più "180" nell'incontro di riferimento.
Un "180" si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato a sinistra realizzerà più "180".
- Con l'esito "X" si pronostica la parità di "180" realizzati dai due giocatori.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato a destra realizzerà più "180".

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 NUMERO SET
Occorre pronosticare se il numero totale di Set disputati nell'incontro di riferimento sarà 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.

PARI/DISPARI LEGS SET X
Occorre pronosticare se il numero di Legs disputati nel solo Set X dell'incontro di riferimento sarà 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 INCONTRO 2/3
Occorre pronosticare l'esatto risultato dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
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 INCONTRO 3/5
Occorre pronosticare l'esatto risultato dell'incontro di riferimento.

PUBLIC

Sono previsti 6 possibili esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
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 INCONTRO 6/11
Occorre pronosticare l'esatto risultato dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 12 possibili esiti: 6-0; 6-1; 6-2; 6-3; 6-4; 6-5; 5-6; 4-6; 3-6; 2-6; 1-6; 0-6.
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.

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà l'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore (o team) saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore (o team) si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Dobey - Cross 4-5.
  Esito vincente: 2.

T/T HANDICAP LEG
Occorre pronosticare quale giocatore vincerà più Leg nell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in leg, assegnato ad uno dei due giocatori.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a sinistra; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a destra.
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.

T/T HANDICAP LEG IN SET X
Occorre pronosticare quale giocatore vincerà più Legs nel solo Set X dell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in leg, assegnato ad uno dei due giocatori.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a sinistra; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a destra.
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.

PUBLIC

T/T HANDICAP SET
Occorre pronosticare quale giocatore vincerà più Set nell'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in Set, assegnato ad uno dei due giocatori.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a sinistra; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a destra.
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.

T/T LEG X
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il leg indicato.
La partecipazione di entrambi i giocatori al leg indicato è determinante per la certificazione della scommessa; se uno dei due giocatori si ritira durante il leg indicato, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del leg indicato, la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T LEG X SET Y
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il leg X del set Y.
La partecipazione di entrambi i giocatori al leg X del set Y è determinante per la certificazione della scommessa; se uno dei due giocatori si ritira durante il leg X del set Y, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del leg X del set Y, la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T SET X
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il set indicato.
La partecipazione di entrambi i giocatori al set indicato è determinante per la certificazione della scommessa; se uno dei due giocatori si ritira durante il set indicato, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del set indicato, la scommessa sarà rimborsata.
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 180S

PUBLIC

Occorre pronosticare se il numero totale di “180” messi a segno nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Un “180” si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco.
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 180S GIOCATORE X
Occorre pronosticare se il numero di “180” messi a segno dal giocatore X nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Un “180” si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco.
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 180S SET X
Occorre pronosticare se il numero totale di “180” messi a segno nel set X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Un “180” si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco.
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 FRECCETTE LANCIATE LEG X SET Y
Occorre pronosticare se il numero totale di freccette lanciate nel solo Leg X del Set Y dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 LEG
Occorre pronosticare se il numero totale di Leg disputati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 SET
Occorre pronosticare se i set giocati nell’incontro saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito. In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.

PUBLIC

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 TOTALE LEGS SET X
Occorre pronosticare se il numero di Legs disputati nel solo Set X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato 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.

FREESTYLE

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l’atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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, 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.

T/T

Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PUBLIC

GINNASTICA

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

GOLF

1X2 BUCA X ROUND Y
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori proposti, otterrà il miglior punteggio nella buca X del round Y del torneo di riferimento.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato per primo ottiene il miglior punteggio nella buca X del round Y.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori ottengono lo stesso punteggio nella buca X del round Y.

PUBLIC

- Con l'esito “2” si pronostica che il giocatore indicato per secondo ottiene il miglior punteggio nella buca X del round Y.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla buca X del round Y di entrambi i giocatori ed alla conclusione della buca X del round Y per almeno un giocatore. Nei casi contrari, si procede al rimborso 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:

- The Masters 2023 - Round 1.
  Rahm - Molinari 1X2 Buca 1 Round 1.
  Punteggio Rahm: -1.
  Punteggio Molinari: +1.
  Esito vincente: 1.

1X2 GIOCATORI (LEGABILE)
Occorre pronosticare, secondo il tradizionale sistema 1X2, quale tra i due golfisti (o squadre oggetto di scommessa) otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale del torneo di riferimento.
Ai fini della scommessa non vengono considerati eventuali Playoff.

- Con il segno “1” si pronostica che il primo giocatore indicato otterrà un miglior piazzamento nella classifica al termine della manifestazione di riferimento.
- Con il segno “X” si pronostica che, al termine della manifestazione, entrambi i giocatori avranno lo stesso piazzamento in classifica.
- Con il segno “2” si pronostica che il secondo giocatore indicato otterrà un miglior piazzamento nella classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i golfisti (o squadre oggetto di scommessa) partecipano al torneo di riferimento, ovvero se effettuano almeno un colpo nel primo giorno di gara; si effettua quindi la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima manifestazione per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso 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.

1X2 GOLF
La scommessa consiste nell’individuare il risultato di una gara tra singoli golfisti. Gli esiti possibili sono tre: 1-X-2. Con il segno 1, si pronostica la vittoria del primo golfista in palinsesto; con il segno 2, si pronostica la vittoria del secondo golfista in palinsesto; con il segno X, si pronostica il pareggio tra i due golfisti.

PUBLIC

La validità della scommessa è subordinata all'effettiva partecipazione alla gara di entrambi i golfisti; se uno o entrambi i golfisti oggetto di scommessa non partecipano al match di riferimento, le scommesse 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.

1X2 NELLA GIORNATA
Occorre pronosticare quale squadra vincerà nella giornata oggetto di 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.

1X2 NEL ROUND
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori proposti, otterrà il miglior piazzamento/punteggio nel round X del torneo di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che il giocatore proposto per primo ottiene il miglior piazzamento/punteggio nel round X.
- Con l'esito “X” si pronostica che i due giocatori ottengono lo stesso piazzamento/punteggio nel round X.
- Con l'esito “2” si pronostica che il giocatore proposto per secondo ottiene il miglior piazzamento/punteggio nel round X.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione al round X di entrambi i giocatori ed alla conclusione del round X per almeno un giocatore. Nei casi contrari, si procede al rimborso 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:

- The Masters 2023 - Round 1.
  Rahm - Molinari 1X2 Round 1.
  Rahm: 5° (-4).
  Molinari: T50° (+1).
  Esito vincente: 1.

BUCA IN UNO NEL TORNEO SI/NO
Occorre pronosticare se nel corso delle giornate di gara verrà realizzata almeno una buca con un solo colpo.
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.

PUBLIC

GIOCATORE SOTTO PAR BUCA X ROUND Y

Occorre pronosticare se almeno uno dei giocatori proposti otterrà un punteggio inferiore al PAR nella buca X del round Y del torneo di riferimento.

- Con l'esito “SI” si pronostica che almeno uno dei giocatori proposti ottiene un punteggio inferiore al par nella buca X del round Y.
- Con l'esito “NO” si pronostica che nessuno dei giocatori proposti ottiene un punteggio inferiore al par nella buca X del round Y.

Con “sotto il par” si intende una buca terminata in un numero di colpi inferiore al numero prestabilito di colpi necessari al giocatore per concluderla (es: -1, -2 ecc..).

In caso di ritiro/squalifica nel round X di uno dei giocatori proposti, la scommessa sarà considerata valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

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:

- The Masters 2023 - Round 1.
  Rahm/Molinari/Reed - Giocatore sotto il par nella buca 1 round 1.
  Punteggio Rahm: -1.
  Punteggio Molinari: +1.
  Punteggio Reed: +0.
  Esito vincente: SI.

MIGLIORE DELLA LISTA

Occorre pronosticare quale giocatore, solo tra quelli presenti in lista, otterrà il miglior piazzamento/punteggio nel torneo di riferimento.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

Se l'esito pronosticato non partecipa al torneo, 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:

- The Masters 2023.
  Morikawa/Reed/Mitchell - Migliore della lista.
  Morikawa: T10° (-4).
  Reed: T4° (-7).
  Mitchell: 53° (+14).
  Esito vincente: Reed.

PARI/DISPARI TIRI GIOCATORE X ROUND Y

Occorre pronosticare se il numero totale di tiri/colpi effettuati dal giocatore X nel round Y del torneo di riferimento sarà PARI o DISPARI.
Se il giocatore X non partecipa al round Y o in caso di ritiro/squalifica durante il round Y, la scommessa sarà rimborsata.
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:

- The Masters 2023.
  Molinari Pari/Dispari Tiri Round 1.
  Tiri effettuati da Molinari nel round 1: 72.
  Esito vincente: Pari.

PIAZZATO NEI PRIMI X
Occorre pronosticare se il giocatore indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni al termine del torneo di riferimento.
In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se il giocatore indicato non prenderà parte al torneo, 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nel torneo/manifestazione di riferimento.
Se il giocatore indicato non partecipa al torneo/manifestazione di riferimento, 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

T/T GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, vincerà o otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Atleta B vince la gara.
  Esito vincente: 2.

U/O BIRDIE ROUND X GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero totale di “birdie” realizzati dal giocatore Y nel round X del torneo di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore prestabilito.
Per “birdie” si intende una buca terminata 1 colpo esatto sotto al Par (-1).
Se il giocatore Y non partecipa al round X, la scommessa sarà rimborsata. In caso di ritiro o squalifica del giocatore Y durante il round X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato è già determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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:

- The Masters 2023.
  Molinari F. U/O 2.5 Birdie Round 1.
  Birdie realizzati da Molinari nel round 1: 3.
  Esito vincente: Over.

U/O BOGEY ROUND X GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero totale di “bogey” realizzati dal giocatore Y nel round X del torneo di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore prestabilito.
Per “bogey” si intende una buca terminata 1 colpo esatto sopra al Par (+1).
Se il giocatore Y non partecipa al round X, la scommessa sarà rimborsata. In caso di ritiro o squalifica del giocatore Y durante il round X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato è già determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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:

- The Masters 2023.
  Molinari F. U/O 3.5 Bogey Round 1.
  Bogey realizzati da Molinari nel round 1: 3.
  Esito vincente: Under.

U/O DOUBLE BOGEY GIOCATORE X ROUND Y

PUBLIC

Occorre pronosticare se il numero totale di “double bogey” realizzati dal giocatore X nel round Y del torneo di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore prestabilito.
Per “double bogey” si intende una buca terminata 2 colpi esatti sopra al Par (+2).
Se il giocatore X non partecipa al round Y, la scommessa sarà rimborsata. In caso di ritiro o squalifica del giocatore X durante il round Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato è già determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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:

- The Masters 2023.
  Molinari F. U/O 1.5 Double Bogey Round 1.
  Double Bogey realizzati da Molinari nel round 1: 2.
  Esito vincente: Over.

U/O EAGLE ROUND X GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero totale di “eagle” realizzati dal giocatore Y nel round X del torneo di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore prestabilito.
Per “eagle” si intende una buca terminata 2 colpi esatti sotto al Par (-2).
Se il giocatore Y non partecipa al round X, la scommessa sarà rimborsata. In caso di ritiro o squalifica del giocatore Y durante il round X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato è già determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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:

- The Masters 2023.
  Molinari F. U/O 0.5 Eagle Round 1.
  Eagle realizzati da Molinari nel round 1: 0.
  Esito vincente: Under.

U/O PAR REALIZZATI GIOCATORE X ROUND Y

Occorre pronosticare se il numero totale di “par” realizzati dal giocatore X nel round Y del torneo di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) ad un valore prestabilito.
Per “par” si intende una buca terminata nell'esatto numero prestabilito di colpi necessari al giocatore per concluderla (+0).
Se il giocatore X non partecipa al round Y, la scommessa sarà rimborsata. In caso di ritiro o squalifica del giocatore X durante il round Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato è già determinato; in caso contrario sarà rimborsata.

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:

- The Masters 2023.
  Molinari F. U/O 11.5 Par Realizzati Round 1.
  Par realizzati da Molinari nel round 1: 12.
  Esito vincente: Over.

VINCENTE
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il torneo/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non partecipa all torneo/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.

HOCKEY GHIACCIO

1X2 + GOAL/NOGOAL
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sul Goal/No Goal al termine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Gli esiti possibili sono: 1 + Goal; 1 + No Goal; X + Goal; X + No Goal; 2 + Goal; 2 + No Goal.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

1X2 + UNDER/OVER
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Finale" e "Under/Over Goal", al termine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: 1+Under; 1+Over; X+Under; X+Over; 2+Under; 2+Over.

PUBLIC

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 PERIODO X + 1X2 FINALE
Occorre pronosticare contemporaneamente l'esito 1X2 del solo periodo X e l'esito 1X2 finale dell'incontro.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari.
Sono previsti 9 esiti: 1/1; X/1; 2/1; 1/X; X/X; 2/X; 1/2; X/2; 2/2.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Washington Capitals - Nashville Predators 3-2 (0-1 | 1-1 | 2-0).
  1X2 periodo 1 + 1X2 finale > Esito: 2/1.
  1X2 periodo 2 + 1X2 finale > Esito: X/1.
  1X2 periodo 3 + 1X2 finale > Esito: 1/1.

1X2 EXTRA TIME
Occorre pronosticare il risultato finale della partita, nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa, con il segno X il pareggio, con il segno 2 la vittoria della squadra in trasferta.
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 HANDICAP PERIODO X
Occorre pronosticare la squadra che realizzerà più goal nel solo periodo X dell'incontro, considerando l'handicap (espresso in numero di goal) 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.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa realizza più goal nel periodo X, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre realizzano lo stesso numero di goal nel periodo X, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite realizza più goal nel periodo X, dopo aver applicato l'handicap.

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 PERIODO X
Occorre pronosticare l'esito finale del periodo di gioco indicato.

PUBLIC

Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa nel periodo indicato.
Con il segno X il loro pareggio nel periodo indicato.
Con il segno 2 la vittoria della squadra ospite nel periodo indicato.
In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al periodo di gioco o ai periodi di gioco non conclusi.
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 RESTO DEL MATCH (X-Y)
Occorre pronosticare, secondo il metodo 1X2, la squadra che si aggiudicherà il resto dell'incontro (dal punteggio di X-Y).
Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i goal realizzati dal piazzamento della scommessa fino al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Colorado Avalanche - Minnesota Wild.
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del Match dal punteggio di 0-2.
  L'incontro termina 3-4 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 3 goal e la squadra ospite ha realizzato 2 goal).
  Esito vincente: 1.
- Dallas Stars - Calgary Flames.
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del Match dal punteggio di 3-1.
  L'incontro termina 5-3 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 2 goal e la squadra ospite ha realizzato 2 goal).
  Esito vincente: X.

1X2 RESTO DEL PERIODO X (Y-Z)
Occorre pronosticare, secondo il metodo 1X2, la squadra che si aggiudicherà il resto del solo periodo regolamentare X dell'incontro (dal punteggio di Y-Z).
Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i goal realizzati nel periodo X dal piazzamento della scommessa fino al termine del periodo X.
Esempi:

- Colorado Avalanche - Minnesota Wild.
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del 1° periodo dal punteggio di 1-0.
  Il 1° periodo termina 1-1 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 0 goal e la squadra ospite ha realizzato 1 goal).
  Esito vincente: 2.
- Colorado Avalanche - Minnesota Wild
  Il cliente piazza la scommessa sull' 1X2 Resto del 2° periodo dal punteggio di 1-1.

PUBLIC

Il 2° periodo termina 2-2 (dal momento in cui è stata piazzata la scommessa, la squadra di casa ha realizzato 1 goal e la squadra ospite ha realizzato 1 goal).
Esito vincente: X.

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.

CASA VINCE ALMENO UN PERIODO

Occorre pronosticare se la squadra di casa vincerà almeno un periodo di gioco dell'incontro di riferimento. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

CASA VINCE TUTTI I PERIODI

Occorre pronosticare se la squadra di casa vincerà tutti i periodi di gioco dell'incontro di riferimento.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

DOPPIA CHANCE IN

Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
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 PERIODO X

Occorre pronosticare se il risultato del solo periodo regolamentare X dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  Risultato 1° periodo: 2-0.
  Doppia chance in periodo 1 > Esito: 1X.
  Risultato 2° periodo: 1-1.

Doppia chance in periodo 2 > Esito: 1X.
Risultato 3° periodo: 1-2.
Doppia chance in periodo 3 > Esito: 2.

DOPPIA CHANCE OUT
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).
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 PERIODO X
Occorre pronosticare se il risultato del solo periodo regolamentare X dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  Risultato 1° periodo: 2-0.
  Doppia chance out periodo 1 > Esito: 1.
  Risultato 2° periodo: 1-1.
  Doppia chance out periodo 2 > Esito: X2.
  Risultato 3° periodo: 1-2.
  Doppia chance out periodo 3 > Esito: X2.

DOPPIA CHANCE IN/OUT
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
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 PERIODO X
Occorre pronosticare se il risultato del solo periodo regolamentare X dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  Risultato 1° periodo: 2-0.
  Doppia chance in/out periodo 1 > Esito: 12.
  Risultato 2° periodo: 1-1.

PUBLIC

Doppia chance in/out periodo 2 > Esito: X.
Risultato 3° periodo: 1-2.
Doppia chance in/out periodo 3 > Esito: 12.

ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nell'individuare l'esito dell'incontro tra 2 squadre al termine dei tempi regolamentari.

- Segno 1: vittoria squadra di casa.
- Segno X: pareggio.
- Segno 2: vittoria squadra ospite.

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 FINALE 1X2 HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in goal) 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.
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.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Pittsburgh	Montreal	(2)	4-3	2-3	2
Boston	Buffalo	(-2)	6-7	6-5	1

GARA A GOAL

Occorre pronosticare quale squadra segnerà per prima il numero di goal indicato.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Sono previsti 3 esiti possibili.
Esempio: gara a 3 goal.

- Con il segno “Team 1” si pronostica che la squadra di casa segnerà per prima 3 goal nell’incontro di riferimento.
- Con il segno “Nessuno” si pronostica che nessuna delle due squadre segnerà 3 goal nei regolamentari dell’incontro.
- Con il segno “Team 2” si pronostica che la squadra ospite segnerà per prima 3 goal nell’incontro di riferimento.

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.

PUBLIC

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/NOGOAL

Occorre pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno un goal ciascuna (Goal) o meno (No Goal).
Esempi:

- Boston Bruins - Washington Capitals 6-3.
  Esito vincente: Goal.
- Detroit Red Wing - Chicago Blackhawks 0-4.
  Esito vincente: 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.

GOAL/NOGOAL PERIODO X

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un goal ciascuna nel periodo regolamentare X dell'incontro (esito SI) o no (Esito NO).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  Risultato 1° periodo: 2-0.
  Goal/NoGoal periodo 1 > Esito: NO.
  Risultato 2° periodo: 1-1.
  Goal/NoGoal periodo 2 > Esito: SI.
  Risultato 3° periodo: 1-2.
  Goal/NoGoal periodo 3 > Esito: SI.

INCONTRO AGLI SHOOTOUT

Occorre pronosticare se si andrà (Si) o meno (No) agli shootout nell'incontro di riferimento.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

MARGINE VITTORIA 7 ESITI

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di goal con cui una delle squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:

- TEAM1 DI 1 GOAL: la squadra di casa vince nei tempi regolamentari dell'incontro con esattamente 1 goal di scarto.
- TEAM1 DI 2 GOAL: la squadra di casa vince nei tempi regolamentari dell'incontro con esattamente 2 goal di scarto.
- TEAM1 DI 3 O PIU' GOAL: la squadra di casa vince nei tempi regolamentari dell'incontro con 3 o più goal di scarto.
- PAREGGIO: i tempi regolamentari dell'incontro terminano in parità.
- TEAM2 DI 1 GOAL: la squadra ospite vince nei tempi regolamentari dell'incontro con esattamente 1 goal di scarto.
- TEAM2 DI 2 GOAL: la squadra ospite vince nei tempi regolamentari dell'incontro con esattamente 2 goal di scarto.
- TEAM2 DI 3 O PIU' GOAL: la squadra ospite vince nei tempi regolamentari dell'incontro con 3 o più goal di scarto.

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.

MODALITA DELLA VITTORIA

Occorre pronosticare la modalità con la quale si concluderà l'incontro di riferimento.
Sono previsti tre esiti: Tempi Regolamentari; Overtime; Shootout.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes 2-1 (al termine dei tempi regolamentari).
  Esito: Tempi regolamentari.
- Buffalo Sabres - Detroit Red Wings 4-3 (dopo i supplementari).
  Esito: Overtime.

OSPITE VINCE ALMENO UN PERIODO

Occorre pronosticare se la squadra ospite vincerà almeno un periodo di gioco dell'incontro di riferimento.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

OSPITE VINCE TUTTI I PERIODI

Occorre pronosticare se la squadra ospite vincerà tutti i periodi di gioco dell'incontro di riferimento.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PARI DISPARI PERIODO
Occorre pronosticare se la somma totale dei goal realizzati in un determinato periodo dell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari. Il risultato di 0-0 è considerato pari.
Esempio:

- Pari/Dispari Periodo 3.
  Ai fini della scommessa, il risultato valido è quello relativo al solo risultato parziale del terzo periodo dell'incontro, esclusi eventuali tempi supplementari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PARI/DISPARI
Consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dei tempi regolamentari, sarà un numero pari o un numero dispari. (Il risultato finale di 0-0 è considerato Pari).
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 SQUADRA CASA
Consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dei tempi regolamentari dalla squadra di casa, sarà un numero pari o un numero 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.

PARI/DISPARI SQUADRA OSPITE
Consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dei tempi regolamentari dalla squadra ospite, sarà un numero pari o un numero 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.

PASSAGGIO TURNO
Occorre pronosticare quale, tra le due squadre proposte nell'avvenimento, passerà al turno successivo della manifestazione di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che la squadra indicata per prima passa al turno successivo della manifestazione.
- Con l'esito “2” si pronostica che la squadra indicata per seconda passa al turno successivo della manifestazione.

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:

- Carolina Hurricanes - New York Rangers | Quarti di finale.
  Risultato serie: 3-4.
  Esito vincente: 2.

PERIODO CON MAGGIOR GOAL

Occorre pronosticare in quale periodo regolamentare dell’incontro saranno realizzati più goal.
Sono previsti quattro esiti: 1° periodo; 2° periodo; 3° periodo; pareggio.
“1° periodo”: nel 1° periodo vengono realizzati più goal rispetto al 2° e al 3° periodo.
“2° periodo”: nel 2° periodo vengono realizzati più goal rispetto al 1° e al 3° periodo.
“3° periodo”: nel 3° periodo vengono realizzati più goal rispetto al 1° e al 2° periodo.
“Pareggio” include:

- nel 1°, 2° e 3° periodo viene realizzato lo stesso numero di goal.
- in due periodi viene realizzato lo stesso numero di goal superiore al periodo rimanente.
- risultato di 0-0 al termine dei regolamentari.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  1° periodo: 2-1 (3 goal).
  2° periodo: 3-2 (5 goal).
  3° periodo: 1-2 (3 goal).
  Esito: 2° periodo.
- Boston Bruins - Dallas Stars.
  1° periodo: 0-1 (1 goal).
  2° periodo: 2-0 (2 goal).
  3° periodo: 0-2 (2 goal).
  Esito: Pareggio.

PERIODO PUNTEGGIO PIU ALTO SQUADRA X

Occorre pronosticare in quale periodo regolamentare dell’incontro la squadra X segnerà più goal.
Sono previsti 4 possibili esiti:

PUBLIC

- Con l'esito "1° periodo" si pronostica che la squadra X segna il maggior numero di goal nel primo periodo.
- Con l'esito "2° periodo" si pronostica che la squadra X segna il maggior numero di goal nel secondo periodo.
- Con l'esito "3° periodo" si pronostica che la squadra X segna il maggior numero di goal nel terzo periodo.
- Con l'esito "Pareggio" si pronostica che la squadra X segna il maggior numero di goal in due o più periodi oppure che la squadra X non segna nell'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:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  1° periodo: 2-1.
  2° periodo: 3-2.
  3° periodo: 1-2.
  Periodo con maggior numero di goal Squadra 1 > Esito vincente: 2° periodo.
  Periodo con maggior numero di goal Squadra 2 > Esito vincente: Pareggio.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

QUALIFICATA AI PLAY-OFF
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) ai play-off al termine della regular season della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Boston Bruins raggiunge i play-off Si/No.
  Al termine della regular season di NHL, 8 squadre della Eastern e della Western Conference competono nei play-off della Stanley Cup.
  Con l'esito "Si" si pronostica che i Boston Bruins arrivano ai play off.
  Con l'esito "No" si pronostica che i Boston Bruins non si qualificano ai play off.

PUBLIC

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi motivo, 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.
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.

RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà ai quarti di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.
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.

RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alle semifinali della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.
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.

FINALISTA SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alla finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa, le eventuali finali per il 3° e 4° posto non saranno prese in considerazione.
Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

PUBLIC

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.

RETE INVIOLATA SQUADRA X
Occorre pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, la squadra X manterrà la propria rete inviolata (SI) o meno (NO).
Per "rete inviolata" si intende che la squadra X non subirà goal nei tempi regolamentari dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Detroit Red Wings - Colorado Avalanche 0-5.
  Rete inviolata squadra 1 > Esito: NO.
  Rete inviolata squadra 2 > Esito: SI.

RETE INVIOLATA SQUADRA X PERIODO Y
Occorre pronosticare se, nel solo periodo regolamentare Y dell'incontro, la squadra X manterrà la propria rete inviolata (SI) o meno (NO).
Per "rete inviolata" si intende che la squadra X non subirà goal nel periodo Y.
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
Occorre pronosticare quale sarà il risultato esatto dell'incontro al termine dei tempi regolamentari. Sono previsti 37 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.

RISULTATO ESATTO 37 ESITI
Occorre pronosticare quale sarà il risultato esatto al termine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 37 esiti: 0-0; 1-0; 2-0; 3-0; 4-0; 5-0; 0-1; 1-1; 2-1; 3-1; 4-1; 5-1; 0-2; 1-2; 2-2; 3-2; 4-2; 5-2; 0-3; 1-3; 2-3; 3-3; 4-3; 5-3; 0-4; 1-4; 2-4; 3-4; 4-4; 5-4; 0-5; 1-5; 2-5; 3-5; 4-5; 5-5; ALTRO (qualsiasi altro risultato non presente).
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 PERIODO X 10 ESITI

PUBLIC

Occorre pronosticare l'esatto risultato del solo periodo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 10 possibili esiti: 0-0; 1-0; 2-0; 0-1; 1-1; 2-1; 0-2; 1-2; 2-2; ALTRO (qualsiasi altro risultato non presente).
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 SERIE 4/7
Occorre pronosticare il risultato esatto della serie di partite di playoff, al meglio delle 7 gare, disputata tra le due squadre proposte.
Sono previsti 8 possibili esiti: 4-0; 4-1; 4-2; 4-3; 3-4; 2-4; 1-4; 0-4.
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.

SEGNA GOAL EXTRA TIME
Occorre pronosticare la squadra che, nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento, segnerà il goal indicato.
Sono previsti 3 possibili esiti.
- Esito "Team 1": la squadra di casa segnerà il goal indicato.
- Esito "Nessuno": il goal indicato non sarà segnato.
- Esito "Team 2": la squadra ospite segnerà il goal indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

SEGNA GOAL
Occorre pronosticare quale squadra segnerà il goal indicato durante l'incontro di riferimento entro il termine dei tempi regolamentari.
- Con "Team 1" si pronostica che il goal indicato sarà segnato dalla squadra in casa.
- Con "Nessuno" si pronostica che nessuna squadra segnerà il goal indicato.
- Con "Team 2" si pronostica che il goal indicato sarà segnato dalla squadra ospite.

La scommessa fa riferimento ai soli 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.

SEGNA GOAL X PERIODO Y
Occorre pronosticare la squadra che segnerà il goal X nel solo periodo regolamentare Y

PUBLIC

dell'incontro di riferimento.

- Con “Team 1” si pronostica che la squadra di casa segna il goal X nel periodo Y.
- Con “Nessuno” si pronostica che il goal X non viene segnato nel periodo Y.
- Con “Team 2” si pronostica che la squadra ospite segna il goal X nel periodo Y.

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:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes 2-1 (1° periodo 2-0; 2° periodo 0-1; 3° periodo: 0-0).
  1° periodo - Segna goal 1 > Esito vincente: Team 1.
  1° periodo - Segna goal 2 > Esito vincente: Team 1.
  1° periodo - Segna goal 3 > Esito vincente: Nessuno.
  2° periodo - Segna goal 1 > Esito vincente: Team 2.
  2° periodo - Segna goal 2 > Esito vincente: Nessuno.
  3° periodo - Segna goal 1 > Esito vincente: Nessuno.

SEGNA GOAL X + ESITO 1X2

Occorre pronosticare contemporaneamente la squadra che segnerà il goal X dell’incontro e l'esito finale 1X2 del match.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari.
Sono previsti 7 esiti: Team 1 segna goal X - 1; Team 1 segna goal X - X; Team 1 segna goal X - 2; Team 2 segna goal X - 1; Team 2 segna goal X - X; Team 2 segna goal X - 2; Altro (il goal X non viene segnato).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  Andamento incontro: 0-0 > 1-0 > 1-1 > 2-1.
  Segna goal 1 + 1X2 > Esito: Team 1 segna goal X - 1.
  Segna goal 2 + 1X2 > Esito: Team 2 segna goal X - 1.
  Segna goal 3 + 1X2 > Esito: Team 1 segna goal X - 1.
  Segna goal 4 + 1X2 > Esito vincente: Altro.

SEGNA ULTIMO GOAL

Occorre pronosticare la squadra che segnerà l’ultimo goal nei tempi regolamentari dell’incontro di riferimento.
Sono previsti 3 possibili esiti.

- “Team 1”: la squadra di casa segnerà l’ultimo goal nei regolamentari dell’incontro.
- “Nessuno”: non verrà segnato alcun goal nei regolamentari dell’incontro.
- “Team 2”: la squadra ospite segnerà l’ultimo goal nei regolamentari dell’incontro.

Esempio:

PUBLIC

- Pittsburgh Penguins - Ottawa Senators: 3-2 (2-2).
  1° goal nei T.R. dell'incontro (09:55 del 2°P) > Pittsburgh Penguins.
  2° goal nei T.R. dell'incontro (10:15 del 2°P) > Ottawa Senators.
  3° goal nei T.R. dell'incontro (11:44 del 3° P) > Pittsburgh Penguins.
  4° goal nei T.R. dell'incontro (14:41 del 3° P) > Ottawa Senators.
  Esito vincente: Team 2.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

SEGNA ULTIMO GOAL PERIODO X

Occorre pronosticare la squadra che segnerà l'ultimo goal nel solo periodo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "Team 1" si pronostica che la squadra di casa segna l'ultimo goal nel periodo X.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che non vengono segnati goal nel periodo X.
- Con l'esito "Team 2" si pronostica che la squadra ospite segna l'ultimo goal nel periodo X.

Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes 2-1 (1° periodo 2-0; 2° periodo 0-1; 3° periodo: 0-0).
  1° periodo - Segna ultimo goal > Esito vincente: Team 1.
  2° periodo - Segna ultimo goal > Esito vincente: Team 2.
  3° periodo - Segna ultimo goal > Esito vincente: Nessuno.

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.

SEGNANO ENTRAMBE ALMENO X GOL

Occorre pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno X goal ciascuna (Si) o meno (No).
Esempio:

- Boston Bruins - Washington Capitals 6-3.
  Segnano entrambe almeno 1 goal. Esito vincente: Si.
  Segnano entrambe almeno 2 goal. Esito vincente: Si.
  Segnano entrambe almeno 3 goal. Esito vincente: Si.
  Segnano entrambe almeno 4 goal. Esito vincente: No.
  Segnano entrambe almeno 5 goal. Esito vincente: No.

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.

SEGNANO ENTRAMBE PERIODO X

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un goal ciascuna nel periodo regolamentare X dell'incontro (esito SI) o no (Esito NO).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  Risultato 1° periodo: 2-0.
  Segnano entrambe periodo 1 > Esito: NO.
  Risultato 2° periodo: 1-1.
  Segnano entrambe periodo 2 > Esito: SI.
  Risultato 3° periodo: 1-2.
  Segnano entrambe periodo 3 > Esito: SI.

SOMMA GOAL

Consiste nel pronosticare il numero dei goal segnati in una partita al termine dei tempi regolamentari scegliendo tra una delle seguenti fasce: 0-2; 3-4; 5-6; 7-8; > 8.
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.

SOMMA GOAL (10 ESITI)

Occorre pronosticare il numero esatto di goal realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 10 esiti possibili: 0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9 o più.
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.

SOMMA GOAL PERIODO X 5 ESITI

Occorre pronosticare il numero esatto di goal realizzati nel solo periodo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 5 esiti: 0; 1; 2; 3; 4 o più.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SOMMA GOAL SQUADRA X 4 ESITI

PUBLIC

Occorre pronosticare il numero esatto di goal realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti quattro esiti: 0, 1, 2, 3 o più.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Utah Mammoth - Dallas Stars 2-3.
  Somma goal squadra 1 > Esito: 2.
  Somma goal squadra 2 > Esito: 3 o più.

SOMMA GOAL SQUADRA X PERIODO Y 4 ESITI
Occorre pronosticare il numero esatto di goal realizzati dalla squadra X nel solo periodo regolamentare Y dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 possibili esiti: 0; 1; 2; 3 o più.
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.

SQUADRA CHE VINCE PIU' PERIODI
Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà il maggior numero di periodi nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
"Team1": la squadra di casa vince più periodi della squadra ospite.
"Nessuno": le due squadre vincono lo stesso numero di periodi (incluso 0 periodi vinti).
"Team2": la squadra ospite vince più periodi della squadra di casa.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Washington Capitals - Carolina Hurricanes (0-2 | 2-1 | 1-0).
  Periodi vinti dalla squadra di casa: 2 (2°, 3° periodo).
  Periodi vinti dalla squadra ospite: 1 (1° periodo).
  Esito: Team 1.
- Minnesota Wild - Chicago Blackhawks (0-2 | 1-1 | 2-0).
  Periodi vinti dalla squadra di casa: 1 (3° periodo).
  Periodi vinti dalla squadra ospite: 1 (1° periodo).
  Esito: Nessuno.

SQUADRA X SEGNA IN TUTTI I PERIODI
Occorre pronosticare se la squadra X segnerà almeno un goal in tutti i periodi di gioco dei tempi regolamentari dell'incontro (SI) o meno (NO).

- Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra X segna in tutti e tre i periodi di gioco.
- Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra X non segna in almeno un periodo di gioco.

PUBLIC

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:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes 4-3.
  1° periodo: 2-0.
  2° periodo: 1-1.
  3° periodo: 1-2.
  Squadra 1 segna in tutti i periodi > Esito vincente: SI.
  Squadra 2 segna in tutti i periodi > Esito vincente: NO.

SQUADRE A SEGNO
Occorre pronosticare quale squadra segnerà almeno un goal nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti.
"Team 1": solo la squadra di casa segna nei tempi regolamentari.
"Team 2": solo la squadra ospite segna nei tempi regolamentari.
"Entrambe": tutte e due le squadre segnano nei tempi regolamentari.
"Nessun goal": nessuna delle due squadre segna nei tempi regolamentari.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

SQUADRE A SEGNO PERIODO X
Occorre pronosticare chi segnerà almeno un goal nel solo periodo regolamentare X dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 possibili esiti.

- "Solo Team A": si pronostica che solo la squadra di casa segna nel periodo X.
- "Solo Team B": si pronostica che solo la squadra ospite segna nel periodo X.
- "Entrambi i Team": si pronostica che tutte e due le squadre segnano nel periodo X.
- "Nessuno": si pronostica che nessuna delle due squadre segna nel periodo X.

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.

T/T
La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari e shootout.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Buffalo Sabres - Detroit Red Wings 4-3 (dopo supplementari).
  Esito vincente: 1.

PUBLIC

- Minnesota Wild - Seattle Kraken 2-4.
  Esito vincente: 2.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra le due squadre indicate otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
Se entrambe le squadre avranno accesso ai playoff / fase a eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata; nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale della manifestazione (es: finale per 1° e 2° posto; finale per 3° e 4° posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa.
Se nessuna delle due squadre avrà accesso ai playoff / fase a eliminazione diretta e nei casi di parità di piazzamento playoff / fase a eliminazione diretta, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, per definire l'esito, si considera la classifica conference/girone:
1) Se le due squadre appartengono alla/o stessa/o conference/girone, risulterà vincente la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.
2) Se le due squadre appartengono a due diverse/i conference/gironi, farà fede la %vittorie delle squadre; risulterà vincente la squadra con la %vittorie più alta; nei casi di parità (stessa %vittorie tra le due squadre di conference/gironi diversi), si rimanda al regolamento vigente in materia.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambe le squadre e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di esse; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- NHL 2023/2024.
  T/T Florida Panthers - Boston Bruins.
  Florida Panthers vincono la manifestazione.
  Boston Bruins eliminati nei quarti di finale.
  Esito vincente: Team 1.

T/T HANDICAP PERIODO
Occorre pronosticare la squadra che vincerà al termine di un determinato periodo, considerando l'handicap assegnato al numero di goal della squadra selezionata.
Calcola l'esito della scommessa sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio della squadra cui è stato assegnato:
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.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

PUBLIC

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.

T/T HANDICAP

Occorre pronosticare, quale delle due squadre vincerà l'incontro, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato a una delle due squadre.
Sono inclusi eventuali tempi supplementari e shootout.
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.
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.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Pittsburgh	Montreal	(2)	4-3	2-3	2
Boston	Buffalo	(-2)	6-7	6-5	1

TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento saranno disputati i tempi supplementari (SI) o meno (NO).
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.

TERMINE DELL'INCONTRO

Occorre pronosticare quando terminerà l'incontro di riferimento e verrà determinato il vincitore.
Sono previsti tre esiti: Tempi regolamentari; Tempi supplementari; Shootout.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes 2-1 (al termine dei tempi regolamentari).
  Esito: Tempi regolamentari.
- Buffalo Sabres - Detroit Red Wings 4-3 (dopo i supplementari).
  Esito: Tempi supplementari.

TUTTI I PERIODI OVER

Occorre pronosticare se i goal realizzati in ciascuno dei tre periodi regolamentari dell'incontro saranno superiori (SI) o meno (NO) ad un valore prestabilito.

- Con l'esito "SI" si pronostica che in tutti e tre i periodi saranno realizzati più di X.5 goal.

PUBLIC

- Con l'esito “NO” si pronostica che in almeno uno dei tre periodi saranno realizzati meno di X.5 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.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  1° periodo: 2-0.
  2° periodo: 1-1.
  3° periodo: 1-2.
  Tutti i periodi Over 0,5 > Esito vincente: SI.
  Tutti i periodi Over 1,5 > Esito vincente: SI.
  Tutti i periodi Over 2,5 > Esito vincente: NO.

TUTTI I PERIODI UNDER

Occorre pronosticare se i goal realizzati in ciascuno dei tre periodi regolamentari dell'incontro saranno inferiori (SI) o meno (NO) ad un valore prestabilito.

- Con l'esito “SI” si pronostica che in tutti e tre i periodi saranno realizzati meno di X.5 goal.
- Con l'esito “NO” si pronostica che in almeno uno dei tre periodi saranno realizzati più di X.5 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.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  1° periodo: 2-0.
  2° periodo: 1-1.
  3° periodo: 0-1.
  Tutti i periodi Under 0,5 > Esito vincente: NO.
  Tutti i periodi Under 1,5 > Esito vincente: NO.
  Tutti i periodi Under 2,5 > Esito vincente: SI.

U/O EXTRA TIME

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nei soli tempi supplementari dell’incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes.
  Risultato Tempi supplementari: 1-0.
  U/O 0.5 Extra time > Esito: Over.

PUBLIC

U/O GOAL
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari) in una partita è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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/OVER SQUADRA X RT
Occorre pronosticare se il numero di goal segnati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Florida Panthers - Carolina Hurricanes 3-2.
  Squadra 1: U/O 2.5 goal > Esito vincente: Over.
  Squadra 2: U/O 2.5 goal > Esito vincente: Under.

U/O GOAL NEL PERIODO
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati durante il periodo indicato di una partita sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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 X PERIODO Y
Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra X nel solo periodo regolamentare Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 (INCL. SUPP. E SHOOTOUT)
Occorre pronosticare se, nell'incontro inclusi eventuali tempi supplementari e/o shootout, la somma dei goal realizzati sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Minnesota Wild - Chicago Blackhawks 3-3 (dopo i supplementari).

Minnesota Wild vince gli shootout. Risultato match: 4-3.
U/O 6.5 (incl. t.s. e shootout) > Esito: Over.
U/O 7.5 (incl. t.s. e shootout) > Esito: Under.

VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

HOCKEY INLINE

VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

HOCKEY PISTA

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.
- Con l'esito "X" si pronostica un risultato di parità.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.

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
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

HOCKEY PRATO

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.
- Con l'esito "X" si pronostica un risultato di parità.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.

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 FINALE 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.
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.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica un risultato di parità, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.

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.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).
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, 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/OVER

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati alla fine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari) in una partita è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

JUDO

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

KABADDI

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

KARATE

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

LACROSSE

T/T
Occorre pronosticare quale tra le due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:
- USA - Canada 10-7.
  Esito: 1.

VINCENTE

Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

LOTTA GRECO ROMANA

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PUBLIC

LOTTA LIBERA

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

MEDAGLIERE

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra le due nazioni indicate, conseguirà il miglior posizionamento nel Medagliere Olimpico di riferimento.
Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

1) Maggior Numero Ori.
2) Maggior Numero Argenti.
3) Maggior Numero Bronzi.

Nel caso di eventuale parità (se il numero di Ori, Argenti e Bronzi delle due nazioni risulta a pari merito al termine della manifestazione) si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Medagliere Olimpiadi 2024.
  T/T Germania - Italia.
  Germania: 12 ori; 13 argenti; 8 bronzi.
  Italia: 12 ori; 13 argenti; 15 bronzi.
  Esito vincente: 2.

UNDER/OVER MEDAGLIE ATLETA
Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

UNDER/OVER MEDAGLIE ORO ATLETA
Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

UNDER/OVER MEDAGLIE SQUADRA
Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida.

PUBLIC

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/OVER MEDAGLIE ORO SQUADRA
Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare la nazione che si piazzerà al primo posto nella classifica del Medagliere Olimpico.
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.
Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

1) del numero delle medaglie d'oro vinte;
2) del numero delle medaglie d'argento vinte;
3) del numero delle medaglie di bronzo vinte.

In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più nazioni (al termine della manifestazione è certificato lo stesso numero di ori, argenti e bronzi tra due o più nazioni), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la nazione 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.

MOTOCICLISMO

A PUNTI SI/NO

Occorre pronosticare se al termine di una gara (es: Gran Premio) il pilota indicato otterrà un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota indicato si classificherà a punti nella gara di riferimento.
- Con l'esito "No" si pronostica che il pilota indicato non terminerà la gara in una posizione da punti.

Esempio:

- Gran Premio d'Italia 2017.
  Valentino Rossi a punti.

Si procede al rimborso nel caso in cui il pilota indicato non partecipi alla singola gara, in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.
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, 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.

ACCOPPIATA IN ORDINE

Occorre pronosticare quali piloti si classificheranno rispettivamente al primo e al secondo posto nella gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara/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.

CLASSIFICATO SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà (Si) o meno (No) al termine della gara (GP) di riferimento.
La certificazione della scommessa dipende dalla partecipazione alla gara del pilota; nei casi contrari si procede al rimborso 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.

CLASSIFICATO SI/NO

PUBLIC

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà (Si) o meno (No) al termine della gara (GP) di riferimento.
La certificazione della scommessa dipende dalla partecipazione alla gara del pilota; nei casi contrari si procede al rimborso 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.

LEADER AL TERMINE DEL PRIMO GIRO
Pronostica quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro di gara.
In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, 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.

MIGLIOR ROOKIE DELLA STAGIONE
Occorre pronosticare chi sarà il miglior Pilota Rookie (miglior pilota esordiente) nella stagione indicata 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato 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.

MIGLIOR TEAM DELLA STAGIONE
Occorre pronosticare quale sarà il miglior Team nella stagione indicata della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il team pronosticato 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se il pilota indicato salirà (Si) o meno (No) sul podio nella gara specificata.
Esempio:

- Gran Premio di Giappone 2017.
  Marquez M. - Piazzato sul podio.
  È necessario pronosticare se Marc Marquez terminerà il GP di Giappone in una delle prime tre posizioni.

Si procede al rimborso nel caso in cui il pilota indicato non partecipi alla singola gara, in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.
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, 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.

PIAZZATO TRA I PRIMI X GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il pilota indicato riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi nelle prime X posizioni nella “Gara” del Gran Premio di riferimento.
Se il pilota indicato non partecipa alla gara, 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:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Gara).
  Bagnaia piazzato tra i primi 3.
  Posizione in classifica di Bagnaia: 1°.
  Esito vincente: SI.
  Miller piazzato tra i primi 5.
  Posizione in classifica di Miller: 7°.

Esito vincente: NO.

PIAZZATO TRA I PRIMI X GARA SPRINT

Occorre pronosticare se il pilota indicato riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi nelle prime X posizioni nella “Gara Sprint” del Gran Premio di riferimento.
Se il pilota indicato non partecipa alla gara sprint, 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:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Gara Sprint).
  Bagnaia piazzato tra i primi 3.
  Posizione in classifica di Bagnaia: 1°.
  Esito vincente: SI.
  Miller piazzato tra i primi 5.
  Posizione in classifica di Miller: 6°.
  Esito vincente: NO.

PIAZZATO TRA I PRIMI X QUALIFICHE

Occorre pronosticare se il pilota indicato riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi nelle prime X posizioni nelle “Qualifiche” del Gran Premio di riferimento.
Se il pilota indicato non partecipa alle qualifiche, 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:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Qualifiche).
  Bagnaia piazzato tra i primi 3.
  Posizione in classifica di Bagnaia: 1°.
  Esito vincente: SI.
  Miller piazzato tra i primi 4.
  Posizione in classifica di Miller: 5°.
  Esito vincente: NO.

PILOTA VINCE ALMENO UN TITOLO

Occorre pronosticare se, entro la data specificata, il pilota indicato si aggiudicherà almeno un Titolo Mondiale Piloti della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara (GP) della manifestazione di riferimento entro la data specificata, la scommessa sarà ritenuta perdente.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

PUBLIC

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

POLE POSITION E VINCE GP SI/NO

Occorre pronosticare se il pilota indicato si aggiudicherà sia la pole position che la vittoria del Gran Premio di riferimento.
Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le condizioni si verifichino, ovvero il pilota indicato si aggiudicherà la pole position e il GP di riferimento.
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle due condizioni non si verifichi, ovvero il pilota indicato:

- non si aggiudicherà la pole position e vincerà il GP.
- si aggiudicherà la pole position e non vincerà il GP.
- non si aggiudicherà la pole position e non vincerà il GP.

Esempio:

- Pole position + Vince GP.
  GP Repubblica Ceca (2018).
  Andrea Dovizioso Si/No.
  Esito vincente: Si.
  GP del Qatar (2018).
  Andrea Dovizioso Si/No.
  Esito vincente: No.

In caso di ritiro o squalifica del pilota indicato, la scommessa sarà considerata perdente.
Se il pilota non partecipa alle qualifiche ufficiali e/o non prende parte al GP di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.
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, 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.

PRIMO PILOTA A RITIRARSI

Occorre pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi durante la gara di riferimento.
Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati riportati nel referto ufficiale della manifestazione; nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritiri più di un pilota, si rimanda alla normativa vigente.
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.
La voce "Nessuno" contempla che nessun pilota si ritirerà durante la gara.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara (o si ritira durante il giro di ricognizione), la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Esempio:

- GP d'Italia 2018.
  Primo pilota a ritirarsi.
  Lista di Piloti / Altro / Nessuno.
  Esito vincente: ex aequo tra Pedrosa, Abraham e Redding ritirati con 0 giri completati.

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.

PODIO IN ORDINE

Occorre pronosticare quali saranno i tre piloti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara/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.

PODIO NAZIONALITA' X

Occorre pronosticare se i piloti che si classificheranno ai primi tre posti nella gara specificata del Gran Premio di riferimento avranno tutti la stessa nazionalità indicata (Si) o meno (No).
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.

T/T (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella classifica del Campionato Mondiale Piloti della manifestazione di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i piloti; in caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Campionato Mondiale Piloti Moto GP 2022.
  T/T Punti Quartararo - Bagnaia.

PUBLIC

Classifica: Quartararo 2° (248 punti) - Bagnaia 1° (266 punti).
Esito vincente: 2.

T/T GARA

Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella “Gara” del Gran Premio di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che il pilota indicato per primo ottiene il miglior piazzamento nella gara.
- Con l'esito “2” si pronostica che il pilota indicato per secondo ottiene il miglior piazzamento nella gara.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti ed alla conclusione della gara per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso 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:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Gara).
  T/T Bagnaia - Martin.
  Classifica della Gara: Bagnaia 1° - Martin 2° > Esito Vincente: 1.
  T/T Marini - Zarco.
  Classifica della Gara: Marini 4° - Zarco 3° > Esito Vincente: 2.
  T/T Pirro - Rins.
  Classifica della Gara: Pirro 16° - Rins ritirato > Esito Vincente: 1.

T/T GARA SPRINT

Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella “Gara Sprint” del Gran Premio di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che il pilota indicato per primo ottiene il miglior piazzamento nella gara sprint.
- Con l'esito “2” si pronostica che il pilota indicato per secondo ottiene il miglior piazzamento nella gara sprint.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara sprint di entrambi i piloti ed alla conclusione della gara sprint per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso 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.

PUBLIC

Esempio:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Gara Sprint).
  T/T Bagnaia - Martin.
  Classifica della Gara Sprint: Bagnaia 1° - Martin 3° > Esito Vincente: 1.
  T/T Marini - Zarco.
  Classifica della Gara Sprint: Marini 5° - Zarco 4° > Esito Vincente: 2.
  T/T Pirro - Rins.
  Classifica della Gara Sprint: Pirro 15° - Rins ritirato > Esito Vincente: 1.

T/T PROVE LIBERE

Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nelle “Prove Libere” di riferimento del Gran Premio oggetto di scommessa.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alle prove libere di riferimento di entrambi i piloti ed alla conclusione delle prove libere di riferimento per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Practice 1).
  T/T Bagnaia - Martin.
  Classifica della Practice 1: Bagnaia 16° - Martin 6° > Esito Vincente: 2.
  T/T Pirro - Rins.
  Classifica della Practice 1: Pirro 11° - Rins 12° > Esito Vincente: 1

T/T QUALIFICHE

Occorre pronosticare quale, tra i due piloti indicati, otterrà il miglior piazzamento nelle “Qualifiche” del Gran Premio di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che il pilota indicato per primo ottiene il miglior piazzamento nelle qualifiche.
- Con l'esito “2” si pronostica che il pilota indicato per secondo ottiene il miglior piazzamento nelle qualifiche.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alle qualifiche di entrambi i piloti ed alla conclusione delle qualifiche per almeno un pilota. In caso contrario, si procede al rimborso 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:

PUBLIC

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Qualifiche).
  T/T Bagnaia - Martin.
  Classifica delle Qualifiche: Bagnaia 1° - Martin 6° > Esito Vincente: 1.
  T/T Zarco - Marini.
  Classifica delle Qualifiche: Zarco 9° - Marini 4° > Esito Vincente: 2.

T/T PUNTI TEAM STAGIONE

Occorre pronosticare quale dei due team otterrà il maggior numero di punti nella classifica del Campionato Mondiale Team, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica che il team indicato per primo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale Team.
- Con l'esito “2” si pronostica che il team indicato per secondo ottiene più punti in classifica nel Campionato Mondiale Team.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi i team; in caso contrario, si procede al rimborso 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:

- Campionato Mondiale Team MotoGP 2022.
  T/T Punti Aprilia Racing - Ducati Lenovo.
  Aprilia Racing: 334 punti - Ducati Lenovo: 454 punti.
  Esito vincente: 2.

TRIPLETTA SI/NO PILOTA

Occorre pronosticare se, nel Gran Premio di riferimento (GP), il pilota indicato riuscirà ad ottenere (Si) o meno (No) la Pole Position, la vittoria del GP ed il giro più veloce in gara.
Con l'esito "Si" si pronostica che tutte e tre le condizioni dovranno verificarsi.
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni non si verificherà.
Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alle qualifiche andranno a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa 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.

U/O PODI PILOTA

Occorre pronosticare che il numero di volte in cui il pilota scelto si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

PUBLIC

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
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 PODI SCUDERIA
Occorre pronosticare se i podi totali che il Team indicato conquisterà, al termine della manifestazione di riferimento, saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O POLE POSITION PILOTA
Occorre pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di pole position conquistate dal pilota proposto sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- MotoGP (2018).
  U/O 6.5 Pole Position M. Marquez.
  N° Pole Position Marquez: 7.
  Esito vincente: Over.

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O POLE SCUDERIA
Occorre pronosticare se il numero totale di pole position conquistate dal Team indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempi:

- MotoGP (2018).
  U/O 10.5 Pole Position Repsol Honda Team.
  N° Pole Marquez: 7.

PUBLIC

N° Pole Pedrosa: 0.
N° Pole Position Repsol Honda Team: 7.
Esito vincente: Under.

- MotoGP (2017).
  U/O 10.5 Pole Position Repsol Honda Team.
  N° Pole Marquez: 8.
  N° Pole Pedrosa: 3.
  N° Pole Position Repsol Honda Team: 8+3=11.
  Esito vincente: Over.

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TOTALE PUNTI PILOTA X

Occorre pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il totale dei punti che il pilota proposto conquisterà sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempi:

- MotoGP (2017).
  U/O 200.5 Punti V. Rossi.
  Punti totalizzati da Rossi: 208.
  Esito vincente: Over.
- MotoGP (2018).
  U/O 200.5 Punti V. Rossi.
  Punti totalizzati da Rossi: 198.
  Esito vincente: Under.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE PILOTA

Occorre pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di vittorie del pilota proposto sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- MotoGP (2018).
  U/O 7.5 Vittorie M. Marquez.
  N° Gran Premi vinti Marquez: 9.
  Esito vincente: Over.

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE SCUDERIA

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento, il numero totale di vittorie del Team indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- MotoGP (2018).
  U/O 9.5 Vittorie Repsol Honda Team.
  N° GP vinti Marquez: 9.
  N° GP vinti Pedrosa: 0.
  N° vittorie Repsol Honda Team: 9.
  Esito vincente: Under.

Ai fini della scommessa non si considerano le "gare sprint".
Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.
Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCE CON X GARE DI ANTICIPO SI/NO

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà matematicamente al primo posto nel campionato di riferimento con un numero di gare di anticipo specificato nell'avvenimento.
La certificazione si basa sui dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione al termine dell'ultima gara utile all'esito della scommessa:

- Se X = 3, fa fede la classifica al termine della quartultima gara della manifestazione.
- Se X = 2, fa fede la classifica al termine della terzultima gara della manifestazione.

Successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.
Esempio:

- MotoGP (2018).
  Vince con X gare di anticipo.

M. Marquez vince con 3 gare di anticipo Si/No.
Report ufficiale al termine del GP di Giappone:
Se Marquez è matematicamente primo in classifica > Esito vincente: Si.
Caso contrario > Esito vincente: No.

In caso di parità di punti tra due o più piloti, si terrà conto della classifica 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 considerata nulla e quindi rimborsata.
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 GARA

Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nella “Gara” del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara, 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:

- GP Italia - Gara.
  Lista di esiti: Martin/Zarco/Vinales/Miller/Bagnaia/Marini/Altro.
  Classifica Gara: 1° Bagnaia, 2° Martin, 3° Zarco, ecc...
  Esito vincente: Bagnaia.

VINCENTE GARA SPRINT

Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nella “Gara Sprint” del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alla gara sprint, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Gara Sprint).
  Classifica della Gara Sprint: 1° Bagnaia. 2° Bezzecchi. 3° Martin. Ecc...
  Esito vincente: Bagnaia.

VINCENTE PROVE LIBERE
Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nelle "Prove Libere" di riferimento del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alle prove libere di riferimento, 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:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Practice 1).
  Classifica Practice 1: 1° Marquez A. 2° Quartararo. 3° Binder. Ecc…
  Esito vincente: Marquez A.

VINCENTE QUALIFICHE
Occorre pronosticare il pilota che si classificherà al primo posto nelle "Qualifiche" del Gran Premio 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota pronosticato non partecipa alle qualifiche, 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:

- Moto GP - Gran Premio d'Italia 2023 (Qualifiche).
  Classifica delle Qualifiche: 1° Bagnaia. 2° Marquez M. 3° Marquez A. Ecc…

PUBLIC

Esito vincente: Bagnaia.

VINCENTE MONDIALE PILOTI
Occorre pronosticare il pilota che vincerà il Campionato Mondiale Piloti nell'edizione indicata 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato 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:

- Campionato Mondiale Piloti Moto GP 2022.
  Classifica Piloti: 1° Bagnaia; 2° Quartararo; 3° Bastianini; ecc…
  Lista di esiti: Quartararo - Bagnaia - Miller - Bastianini - Altro.
  Esito vincente: Bagnaia.

VINCENTE SENZA X
Occorre pronosticare il pilota/team che vincerà la gara/manifestazione oppure, nel caso di vittoria del pilota/team X, quello che si piazzerà in seconda posizione.
La voce “Altro” contempla tutti i piloti/team non presenti nella lista, ad esclusione del pilota/team X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione del pilota/team X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pilota/team pronosticato non partecipa alla gara/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.

NAZIONE OSPITANTE

PUBLIC

VINCENTE
Occorre pronosticare quale sarà la nazione vincente che ospiterà l'edizione indicata 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.
Esempi:

- Nazione Ospitante.
  Mondiali di Calcio (2026).
  Lista di nazioni / Altro.
- Nazione Ospitante.
  XXV Giochi Olimpici Invernali (2026).
  Lista di nazioni / Altro.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dall'ufficio stampa istituzionale e dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

NETBALL

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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.

NUOTO

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se, in un determinata gara, il nuotatore indicato (o team) riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se il nuotatore indicato (o team) non partecipa alla gara, 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.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra i due partecipanti proposti vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine della competizione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti (es: i nuotatori) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l’atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

NUOTO IN ACQUE LIBERE

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

NUOTO SINCRONIZZATO

PUBLIC

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No)
a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

OLIMPIADI

ATLETA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se l'atleta indicato parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si) o meno (No), entro una data X.
Esempio:

- Olimpiadi.
  Roger Federer partecipa a Tokyo 2020.
  Tania Cagnotto partecipa a Tokyo 2020.

Per partecipazione, si intendono gli atleti effettivamente scesi in campo/gara.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
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.

PUBLIC

CITTA' OSPITANTE OLIMPIADI

Occorre pronosticare quale sarà la città che ospiterà l'edizione indicata dei giochi olimpici.
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.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale.

TESTA A TESTA MEDAGLIERE

Occorre pronosticare quale, tra le due nazioni indicate, conseguirà il miglior posizionamento nel Medagliere Olimpico di riferimento.
Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

1) Maggior Numero Ori.
2) Maggior Numero Argenti.
3) Maggior Numero Bronzi.

Nel caso di eventuale parità (se il numero di Ori, Argenti e Bronzi delle due nazioni risulta a pari merito al termine della manifestazione) si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Olimpiadi - Parigi 2024.
  T/T Medagliere Germania - Italia.
  Germania: 12 ori; 13 argenti; 8 bronzi.
  Italia: 12 ori; 13 argenti; 15 bronzi.
  Esito vincente: 2.

TOTALE MEDAGLIE D'ORO VINTE DALLA NAZIONE

Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione oggetto di scommessa.
I possibili esiti sono:

- < 5: se il numero di medaglie d'oro vinte sarà strettamente minore di 5.
- 5: se il numero di medaglie vinte sarà 5.
- 6: se il numero di medaglie vinte sarà 6.
- 7: se il numero di medaglie vinte sarà 7.
- 8: se il numero di medaglie vinte sarà 8.
- 9: se il numero di medaglie vinte sarà 9.
- 10: se il numero di medaglie vinte sarà 10.
- > 10: se il numero di medaglie vinte sarà strettamente maggiore di 10.

Se la nazione indicata non parteciperà alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi resterà valida.

PUBLIC

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.

TOTALE MEDAGLIE VINTE DALLA NAZIONE

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione, sarà:

- <17: se il numero di medaglie vinte sarà strettamente minore di 17.
- 17-19: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 17 e 19.
- 20-22: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 20 e 22.
- 23-25: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 23 e 25.
- 26-28: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 26 e 28.
- 29-31: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 29 e 31.
- 32-34: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 32 e 34.
- > 34: se il numero di medaglie vinte sarà strettamente maggiore di 34.

Se la nazione indicata non parteciperà alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi resterà 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.

TOTALE MEDAGLIE VINTE (ATLETA)

Occorre pronosticare quale sarà, al termine della manifestazione di riferimento, il numero totale di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato.
Esempio:

- Olimpiadi.
  Atene 2004.
  Michael Phelps - Numero medaglie vinte.
  (Oro: 6. Argento: 0. Bronzo: 2).
  Esito: 8.

Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; 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.

TOTALE ORI VINTI ATLETA

Occorre pronosticare quale sarà, al termine della manifestazione di riferimento, il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta indicato.
Esempio:

- Olimpiadi.

PUBLIC

Pechino 2008.
Michael Phelps - Numero Ori vinti.
Esito: 8.

Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O MEDAGLIE ORO VINTE ATLETA

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro che l'atleta indicato vincerà, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O MEDAGLIE VINTE ATLETA

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O MEDAGLIE ORO VINTE SQUADRA

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Se la nazione indicata non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; 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.

PUBLIC

U/O MEDAGLIE VINTE SQUADRA
Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata al termine della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Se la nazione indicata non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare chi vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla gara/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.

VINCENTE ENTRO LA DATA SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, l’atleta (o squadra) indicato vincerà la gara/manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Se l’atleta (o squadra) indicato non dovesse prendere parte alla gara/manifestazione entro la data proposta, la scommessa sarà ritenuta perdente.
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.

OLIMPIADI INVERNALI

ATLETA MIGLIOR MEDAGLIERE
Occorre pronosticare quale atleta vincerà la classifica del Medagliere Olimpico di riferimento.

PUBLIC

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.
Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

1) del numero delle medaglie d'oro vinte;
2) del numero delle medaglie d'argento vinte;
3) del numero delle medaglie di bronzo vinte.

Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più atleti (al termine della manifestazione è certificato lo stesso numero di ori, argenti e bronzi tra due o più atleti), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la l’atleta pronosticato 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.

CITTA' OSPITANTE OLIMPIADI
Occorre pronosticare quale sarà la città che ospiterà l’edizione indicata dei giochi olimpici.
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.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e il comunicato ufficiale diramato dall’ufficio stampa istituzionale.

NUMERO ORI ATLETA
Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie d’oro che l’atleta indicato vincerà al termine della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Olimpiadi invernali.
  Mondo - Olimpiadi (Pyeongchang 2018).
  Numero Ori di Martin Fourcade.
  Esito: 4.

Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi resterà 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.

PUBLIC

NUMERO MEDAGLIE ATLETA

Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie totali (oro, argento, bronzo) che l'atleta indicato vincerà al termine della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi resterà 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.

NUMERO ORI NAZIONE

Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione di riferimento.
I possibili esiti sono:

- 0: se la nazione indicata non vincerà medaglie d'oro.
- 1: se la nazione indicata vincerà 1 medaglia d'oro.
- 2: se la nazione indicata vincerà 2 medaglie d'oro.
- 3: se la nazione indicata vincerà 3 medaglie d'oro.
- 4: se la nazione indicata vincerà 4 medaglie d'oro.
- 5: se la nazione indicata vincerà 5 medaglie d'oro.
- 6: se la nazione indicata vincerà 6 medaglie d'oro.
- 7 o più: se la nazione indicata vincerà 7 o più medaglie d'oro.

Se la nazione indicata non parteciperà alla manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi resterà 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.

NUMERO MEDAGLIE NAZIONE

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà:

- < 5: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione indicata sarà minore di 5.
- 5-7: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 5 e 7.
- 8-10: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 8 e 10.
- 11-13: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 11 e 13.
- 14-16: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 14 e 16.
- 17-19: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 17 e 19.
- 20 o più: se la nazione indicata vincerà 20 o più medaglie totali.

Se la nazione indicata non parteciperà alla manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

PUBLIC

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.

POSIZIONE MEDAGLIERE NAZIONE

Occorre pronosticare il posizionamento che conseguirà la nazione indicata nella classifica finale del Medagliere Olimpico di riferimento.
Sono previsti 10 esiti.
Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

1) Maggior Numero Ori.
2) Maggior Numero Argenti.
3) Maggior Numero Bronzo.

Esempio:

- Olimpiadi Invernali > Vancouver 2010.
  Medagliere Svezia: Ori 5 - Argenti 2 - Bronzi 4.
  Medagliere Cina: Ori 5 - Argenti 2 - Bronzi 4.

Nel caso di eventuale parità (se il numero di Ori, Argenti e Bronzi di due o più nazioni risulta a pari merito al termine della manifestazione) la scommessa sarà rimborsata.
Per la certificazione della scommessa, viene considerato il risultato realizzatosi sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.
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.

SQUADRA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se la squadra/nazione indicata parteciperà (Si) o meno (No) alla manifestazione di riferimento, entro una data X.
Esempio:

- Corea Del Nord partecipa alle prossime Olimpiadi Invernali (2018).
  Corea Del Nord partecipa alle Olimpiadi Invernali entro 2026.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T MEDAGLIERE (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale, tra le due nazioni indicate, conseguirà il miglior posizionamento nel Medagliere Olimpico di riferimento.
Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

1) Maggior Numero Ori.
2) Maggior Numero Argenti.
3) Maggior Numero Bronzo.

Nel caso di eventuale parità (se il numero di Ori, Argenti e Bronzi delle due nazioni risulta a pari merito al termine della manifestazione) si rimanda alla normativa vigente.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Olimpiadi Invernali - Pechino 2022.
  T/T Medagliere Italia - Slovenia.
  Italia: 2 ori; 7 argenti; 8 bronzi.
  Slovenia: 2 ori; 3 argenti; 2 bronzi.
  Esito vincente: 1.

T/T MEDAGLIERE ATLETI (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale dei due atleti proposti conseguirà il miglior posizionamento nel Medagliere Olimpico di riferimento.
Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

1) Maggior Numero Ori.
2) Maggior Numero Argenti.
3) Maggior Numero Bronzo.

Esempio:

- Vancouver 2010.
  T/T medagliere Atleti.
  M. Wang - J.S. Lee.
  Medagliere Wang: Ori 3 - Argenti 0 - Bronzi 0.
  Medagliere Lee: Ori 2 - Argenti 1 - Bronzi 0.
  Esito vincente: M. Wang.

Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più atleti, la scommessa sarà rimborsata.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti.
Per la certificazione della scommessa, viene considerato il risultato realizzatosi sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

PUBLIC

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 MEDAGLIE NAZIONE

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione X nella manifestazione sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Se la nazione X non partecipa alla manifestazione, 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:

- Olimpiadi Invernali Pechino 2022.
  Italia: 2 ori + 7 argenti + 8 bronzi = 17 medaglie.
  U/O 15,5 medaglie Italia > Esito vincente: Over.
  U/O 20,5 medaglie Italia > Esito vincente: Under.

U/O MEDAGLIE D'ORO NAZIONE

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione X nella manifestazione sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Se la nazione X non partecipa alla manifestazione, 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:

- Olimpiadi Invernali Pechino 2022.
  Germania: 12 ori.
  U/O 10,5 medaglie d'oro Germania > Esito vincente: Over.
  U/O 15,5 medaglie d'oro Germania > Esito vincente: Under.

U/O X MEDAGLIE ATLETA Y

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta Y nella manifestazione sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta Y non partecipa alla manifestazione, 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:

- Olimpiadi Invernali Pechino 2022.

PUBLIC

Federica Brignone: 1 argento + 1 bronzo = 2 medaglie.
U/O 1.5 medaglie Brignone F. > Esito vincente: Over.
U/O 2.5 medaglie Brignone F. > Esito vincente: Under.

U/O X MEDAGLIE D'ORO ATLETA Y

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta Y nella manifestazione sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche eventuali prove di staffetta/gare miste.
Se l'atleta Y non partecipa alla manifestazione, 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:

- Olimpiadi Invernali Pechino 2022.
  Arianna Fontana: 1 oro.
  U/O 0,5 medaglie d'oro Fontana A. > Esito vincente: Over.
  U/O 1,5 medaglie d'oro Fontana A. > Esito vincente: Under.

VINCENTE

Occorre pronosticare chi vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato non partecipa alla gara/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.

VINCENTE MEDAGLIERE

Occorre pronosticare la nazione che si piazzerà al primo posto nella classifica del Medagliere Olimpico.
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.
Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

1) del numero delle medaglie d'oro vinte;
2) del numero delle medaglie d'argento vinte;
3) del numero delle medaglie di bronzo vinte.

PUBLIC

In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più nazioni (al termine della manifestazione è certificato lo stesso numero di ori, argenti e bronzi tra due o più nazioni), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la nazione 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.

PADEL

GIOCATORE X VINCE ALMENO UN SET
Occorre pronosticare se il giocatore o la coppia di giocatori X vincerà (SI) o meno (NO) almeno un set nell'incontro.
In caso di ritiro o squalifica di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Coello - Tapia / Rubio - Aguirre 2-0 (6-4; 6-4).
  Giocatore 1 vince almeno un set > Esito vincente: SI.
  Giocatore 2 vince almeno un set > Esito vincente: NO.

RAGGIUNGE LA FINALE
Occorre pronosticare se il giocatore/coppia di giocatori X si qualificherà (Si) o meno (No) alla finale della manifestazione di riferimento.
Se il giocatore/coppia non partecipa alla manifestazione di riferimento, 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.

RAGGIUNGE LA SEMIFINALE
Occorre pronosticare se il giocatore/coppia di giocatori X si qualificherà (Si) o meno (No) alle semifinali della manifestazione di riferimento.
Se il giocatore/coppia non partecipa alla manifestazione di riferimento, 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.

RISULTATO ESATTO SET X CON TIE BREAK (14 ESITI)
Occorre pronosticare il risultato esatto del set X dell'incontro, scegliendo tra i 14 esiti proposti: 6-0; 6-1; 6-2; 6-3; 6-4; 7-5; 7-6; 0-6; 1-6; 2-6; 3-6; 4-6; 5-7; 6-7.
In caso di ritiro o squalifica di un giocatore/coppia durante il set X, la scommessa sarà rimborsata.
Esempio:

- Coello - Tapia / Chingotto - Galan (4-6; 6-1; 1-6).
  Risultato esatto nel set 1 con tie break > Esito vincente: 4-6.
  Risultato esatto nel set 2 con tie break > Esito vincente: 6-1.
  Risultato esatto nel set 3 con tie break > Esito vincente: 1-6.

SET BETTING
Occorre pronosticare l'esatto risultato (espresso in set) in un incontro al meglio di 3 set.
Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0, 2-1, 1-2, 0-2.
La scommessa va a rimborso se un giocatore/coppia si ritira prima o durante l'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.

T/T
Occorre pronosticare il giocatore o la coppia di giocatori che vincerà l'incontro di riferimento.
Se un giocatore/coppia si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore/coppia saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore/coppia si ritira prima di scendere 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.

T/T PUNTO X GAME Y SET Z
Occorre pronosticare il giocatore o la coppia di giocatori che vincerà il punto X del game Y nel set Z dell'incontro.
Se il punto in questione non viene giocato, la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Sanchez - Gutierrez / Rubio - Aguirre.
  1° game del 2° set: 15-0; 30-0; 30-15; 40-15; Vittoria game Sanchez - Gutierrez -15.
  T/T Punto 1 Game 1 Set 2 > Esito vincente: 1.

PUBLIC

T/T Punto 2 Game 1 Set 2 > Esito vincente: 1.
T/T Punto 3 Game 1 Set 2 > Esito vincente: 2.

T/T SET X
Occorre pronosticare il giocatore o la coppia di giocatori che vincerà il set X dell'incontro di riferimento.
Se un giocatore/coppia si ritira durante il set X, chi rimane risulterà vincente. Se un giocatore/coppia si ritira prima dell'inizio del set X, la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T SET X GAME Y
Occorre pronosticare il giocatore o la coppia di giocatori che vincerà il gioco Y nel set X dell'incontro di riferimento.
Se un giocatore/coppia si ritira durante il gioco Y del set X, chi rimane risulterà vincente. Se un giocatore/coppia si ritira prima dell'inizio del gioco Y del set X, la scommessa sarà rimborsata.
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 GIOCHI
Occorre pronosticare se la somma dei giochi disputati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Il Tie Break è considerato un gioco.
Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione quest'ultimo verrà considerato come un singolo gioco.
In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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 X GIOCHI NEL SET Y
Occorre pronosticare se la somma dei giochi disputati nel solo set Y dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un X valore prestabilito.
Il Tie Break è considerato un gioco.
In caso di ritiro di un giocatore/coppia durante il set Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Esempio:

- Botello U / Santos P - Capra L / Ruiz J.

PUBLIC

(7-6, 4-6, 3-0 e ritiro coppia n° 2).
U/O 9.5 Giochi nel Set 1.
Somma giochi nel Set 1: 7+6 = 13 > Esito vincente: Over.
U/O 10.5 Giochi nel Set 2.
Somma giochi nel Set 2: 4+6 = 10 > Esito vincente: Under.
U/O 10.5 Giochi nel Set 3.
Esito non determinabile > 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.

U/O X GIOCHI VINTI GIOCATORE Y

Occorre pronosticare se il numero di giochi vinti dal giocatore o coppia di giocatori Y nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Il Tie-Break è considerato un gioco.
Se nel set decisivo di un incontro viene disputato il Super Tie-Break, ai fini della refertazione quest'ultimo verrà considerato come un singolo gioco per il giocatore che lo ha vinto.
In caso di ritiro o squalifica di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Sanchez - Gutierrez / Rubio - Aguirre (6-2; 7-6).
  U/O 11,5 Giochi vinti Giocatore 1.
  N° game vinti da Sanchez - Gutierrez: 6+7=13 > Esito vincente: Over.
  U/O 11,5 Giochi vinti Giocatore 2.
  N° game vinti da Rubio - Aguirre: 2+6=8 > Esito vincente: Under.

U/O X SET NELL'INCONTRO

Occorre pronosticare se il numero totale di set giocati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
In caso di ritiro o squalifica di un giocatore/coppia durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Coello - Tapia / Chingotto - Galan 1-2 (3 set giocati).
  U/O 2,5 set nell'incontro > Esito vincente: Over.

VINCENTE MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare il giocatore o la coppia di giocatori che vincerà il torneo/la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'esito pronosticato (giocatore/coppia) non partecipa al torneo/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.

PALLAMANO

1X2 PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare quale sarà l’esito del primo tempo di una partita, senza tenere conto di quanto accadrà nel secondo tempo.
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 + U/O
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Esito Finale 1X2" e "Under/Over", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 6 possibili esiti:

- Con l'esito "1+Under" si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che la somma dei goal realizzati sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "1+Over" si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che la somma dei goal realizzati sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "X+Under" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che la somma dei goal realizzati sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "X+Over" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che la somma dei goal realizzati sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Under" si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che la somma dei goal realizzati sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Over" si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che la somma dei goal realizzati sarà superiore ad un valore prestabilito.

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 TEMPO (1X2 + U/O)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Primo Tempo" e "Under/Over Primo Tempo".
Sono previsti 6 possibili esiti:

- Con l'esito "1+Under" si pronostica che, a fine 1° tempo, la squadra di casa sarà in vantaggio e la somma dei goal realizzati sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "1+Over" si pronostica che, a fine 1° tempo, la squadra di casa sarà in vantaggio e la somma dei goal realizzati sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "X+Under" si pronostica che, a fine 1° tempo, il risultato sarà in parità e la somma dei goal realizzati sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "X+Over" si pronostica che, a fine 1° tempo, il risultato sarà in parità e la somma dei goal realizzati sarà superiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Under" si pronostica che, a fine 1° tempo, la squadra ospite sarà in vantaggio e la somma dei goal realizzati sarà inferiore ad un valore prestabilito.
- Con l'esito "2+Over" si pronostica che, a fine 1° tempo, la squadra ospite sarà in vantaggio e la somma dei goal realizzati sarà superiore ad un valore prestabilito.

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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
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.

PUBLIC

DRAW NO BET
Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (l'incontro termina in parità) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempi:

- se l'incontro termina 24 - 18 l'esito vincente è 1;
- se l'incontro termina 15 - 15 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se l'incontro termina 18 - 24 l'esito vincente è 2.

DRAW NO BET TEMPO X
Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito del solo tempo regolamentare X dell'incontro.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2.
Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (il tempo X termina in parità) si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio per X = 2:

- se il Tempo 2 termina 15 - 10 l'esito vincente è 1;
- se il Tempo 2 termina 10 - 10 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se il Tempo 2 termina 10 - 15 l'esito vincente è 2

ESITO FINALE 1X2
Consiste nel pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.

- 1: vittoria della squadra di casa.
- X: parità tra le due squadre.
- 2: vittoria della squadra ospite.

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 FINALE 1X2 HANDICAP
Consiste nel pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari, secondo il classico "1X2".
Per calcolare l'esito valido ai fini della scommessa, si deve considerare il punteggio alla fine dei tempi regolamentari considerando l'handicap attribuito dal concessionario.

PUBLIC

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.
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.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Polonia	Brasile	(8)	31-24	23-24	2
Svezia	Germania	(-8)	43-51	43-43	X

MARGINE VITTORIA 7 ESITI
Occorre pronosticare al termine dei tempi regolamentari, compreso eventuale recupero, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo fra i 7 esiti predefiniti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

MARGINE VITTORIA TEMPO X (7 ESITI)
Occorre pronosticare lo scarto di goal con cui una delle due squadre batterà l'altra nel solo tempo X dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
A CON 5 O PIU GOL: il team A vince il tempo X con uno scarto di 5 o più goal.
A 3-4 GOL: il team A vince il tempo X con uno scarto di goal compreso tra 3 (incluso) e 4 (incluso).
A 1-2 GOL: il team A vince il tempo X con uno scarto di goal compreso tra 1 (incluso) e 2 (incluso).
PAREGGIO: nel tempo X ci sarà un risultato di parità.
B 1-2 GOL: il team B vince il tempo X con uno scarto di goal compreso tra 1 (incluso) e 2 (incluso).
B 3-4 GOL: il team B vince il tempo X con uno scarto di goal compreso tra 3 (incluso) e 4 (incluso).
B CON 5 O PIU GOL: il team B vince il tempo X con uno scarto di 5 o più 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.

NUMERO DI GOL SEGNATI TEMPO X (7 ESITI)
Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma dei goal realizzati nel solo tempo X dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:

PUBLIC

19 O MENO: la somma dei goal realizzati nel tempo X sarà 19 o meno.
20-22: la somma dei goal realizzati nel tempo X sarà compresa tra 20 (incluso) e 22 (incluso).
23-25: la somma dei goal realizzati nel tempo X sarà compresa tra 23 (incluso) e 25 (incluso).
26-28: la somma dei goal realizzati nel tempo X sarà compresa tra 26 (incluso) e 28 (incluso).
29-31: la somma dei goal realizzati nel tempo X sarà compresa tra 29 (incluso) e 31 (incluso).
32-34: la somma dei goal realizzati nel tempo X sarà compresa tra 32 (incluso) e 34 (incluso).
35 O PIU: la somma dei goal realizzati nel tempo X sarà 35 o più.
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.

NUMERO GOAL SEGNATI
Occorre pronosticare in quale range sarà compresa la somma dei goal realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 7 esiti: <47; 47-49; 50-52; 53-55; 56-58; 59-61; >61.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Germania - Norvegia 29-32 (61 goal totali).
  Numero goal segnati > Esito: 59-61.

NUMERO GOAL SEGNATI SQUADRA X (7 ESITI)
Occorre pronosticare in quale range sarà compreso il numero dei goal realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 7 esiti: <20; 20-22; 23-25; 26-28; 29-31; 32-34; >34.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Francia - Danimarca 29-34.
  Numero goal segnati squadra 1 > Esito: 29-31.
  Numero goal segnati squadra 2 > Esito: 32-34.

NUMERO GOAL SEGNATI SQUADRA X TEMPO Y (7 ESITI)
Occorre pronosticare in quale range sarà compreso il numero dei goal realizzati dalla squadra X nel solo tempo Y regolamentare dell'incontro.
Sono previsti 7 esiti: <9; 9-10; 11-12; 13-14; 15-16; 17-18; >18.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Francia - Danimarca (1° tempo: 13-17; 2° tempo: 16-17).
  Numero goal segnati squadra 1 tempo 1 > Esito: 13-14.
  Numero goal segnati squadra 2 tempo 1 > Esito: 17-18.

PARI/DISPARI

Bisogna pronosticare se la somma finale dei gol realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà pari o dispari. (Il risultato finale di 0-0 è considerato Pari).
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 SQUADRA X

Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro sarà PARI o DISPARI ("0" è considerato Pari).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Italia - Serbia 31-30.
  Pari/Dispari Squadra 1 > Esito: Dispari.
  Pari/Dispari Squadra 2 > Esito: Pari.

PARI/DISPARI TEMPO X

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel solo tempo X dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI (“0” è considerato Pari).
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.

PARZIALE / FINALE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Primo Tempo" e "Esito Finale 1X2", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 9 possibili esiti:

- Con l'esito "1/1" si pronostica che la squadra di casa sarà in vantaggio a fine 1° tempo e vincerà l'incontro.
- Con l'esito "1/X" si pronostica che la squadra di casa sarà in vantaggio a fine 1° tempo e che l'incontro terminerà in parità.
- Con l'esito "1/2" si pronostica che la squadra di casa sarà in vantaggio a fine 1° tempo e che la squadra ospite vincerà l'incontro.

- Con l'esito "X/1" si pronostica che il risultato sarà in parità a fine 1° tempo e che la squadra di casa vincerà l'incontro.
- Con l'esito "X/X" si pronostica il risultato sarà in parità a fine 1° tempo e che l'incontro terminerà in parità.
- Con l'esito "X/2" si pronostica che il risultato sarà in parità a fine 1° tempo e che la squadra ospite vincerà l'incontro.
- Con l'esito "2/1" si pronostica che la squadra ospite sarà in vantaggio a fine 1° tempo e che la squadra di casa vincerà l'incontro.
- Con l'esito "2/X" si pronostica che la squadra ospite sarà in vantaggio a fine 1° tempo e che l'incontro terminerà in parità.
- Con l'esito "2/2" si pronostica che la squadra ospite sarà in vantaggio a fine 1° tempo e vincerà l'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.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).
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, 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.

SEGNA GOAL

Occorre pronosticare la squadra che segnerà il goal indicato nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Gli esiti pronosticabili sono:

- Team 1: la squadra in casa segnerà il goal indicato.
- Nessuno: non verrà segnato il goal indicato.
- Team 2: la squadra in trasferta segnerà il goal indicato.

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.
Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA X TEMPO CON PIU' GOAL

Occorre pronosticare in quale dei due tempi regolamentari dell'incontro la squadra X realizzerà più goal.
Sono previsti tre esiti:
"1": la squadra X realizza più goal nel 1° tempo rispetto a quanti ne realizza nel 2° tempo.
"X": la squadra X realizza lo stesso numero di goal sia nel primo che nel secondo tempo (incluso 0 goal segnati).
"2": la squadra X realizza più goal nel 2° tempo rispetto a quanti ne realizza nel 1° tempo.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Francia - Danimarca (1° tempo: 13-17; 2° tempo: 16-17).
  Squadra 1 tempo con più goal > Esito: 2.
  Squadra 2 tempo con più goal > Esito: X.

SQUADRA X VINCE ENTRAMBI I TEMPI
Occorre pronosticare se la squadra X vincerà entrambi i tempi regolamentari dell'incontro (esito SI) o no (esito NO).
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Francia - Danimarca (1° tempo: 13-17; 2° tempo: 16-17).
  Squadra 1 vince entrambi i tempi > Esito: NO.
  Squadra 2 vince entrambi i tempi > Esito: SI.

T/T
Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, comprensivo di 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.

T/T CON HANDICAP 1 TEMPO
Occorre pronosticare quale squadra vincerà il primo tempo dell'incontro di riferimento, 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.
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.

TEMPO CON MAGGIOR NUMERO GOAL 1X2
Occorre pronosticare in quale dei due tempi regolamentari dell'incontro saranno realizzati

PUBLIC

più goal.

- Con l'esito "1" si pronostica che la somma dei goal realizzati nel 1° tempo sarà maggiore della somma dei goal realizzati nel 2° tempo.
- Con l'esito "X" si pronostica che la somma dei goal realizzati nel 1° tempo sarà uguale alla somma dei goal realizzati nel 2° tempo.
- Con l'esito "2" si pronostica che la somma dei goal realizzati nel 2° tempo sarà maggiore della somma dei goal realizzati nel 1° tempo.

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 X GOAL

Occorre pronosticare se la somma totale dei goal realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Francia - Danimarca 29-34 (63 goal totali).
  U/O 60.5 goal > Esito: Over.
  U/O 65.5 goal > Esito: Under.

U/O SQUADRA X

Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 X GOAL SQUADRA Y TEMPO Z

Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra Y nel tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Italia - Serbia.
  (1° tempo: 13-14; 2° tempo: 18-16).
  Squadra 1: U/O 13.5 goal Tempo 1 > Esito: Under.
  Squadra 2: U/O 13.5 goal Tempo 1 > Esito: Over.
  Squadra 1: U/O 16.5 goal Tempo 2 > Esito: Over.
  Squadra 2: U/O 16.5 goal Tempo 2 > Esito: Under.

PUBLIC

U/O TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel solo tempo X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE SENZA X
Occorre pronosticare quale squadra, senza considerare quella proposta nella descrizione dell'avvenimento, otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista, ad esclusione della squadra X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione della squadra X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, 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:

- Campionato europeo 2026.
  Vincente senza Danimarca.
  Lista di esiti: Croazia / Germania / Scozia / Portogallo / Islanda / Altro.
  Classifica manifestazione > 1° Danimarca; 2° Germania; 3° Croazia; ecc...
  Esito vincente: Germania.

PUBLIC

PALLANUOTO

1X2 QUARTO X

Occorre pronosticare l'esito 1X2 nel solo quarto X dell'incontro di riferimento.

- 1: vittoria della squadra di casa nel solo quarto X.
- X: parità tra le due squadre nel solo quarto X.
- 2: vittoria della squadra ospite nel solo quarto X.

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:

- Italia - Ungheria 11-9 (1°Q: 2-1 | 2°Q: 4-2 | 3°Q: 3-3 | 4°Q: 2-3).
  1X2 Quarto 1 > Esito: 1.
  1X2 Quarto 2 > Esito: 1.
  1X2 Quarto 3 > Esito: X.
  1X2 Quarto 4 > Esito: 2.

ESITO FINALE 1X2

Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.

- 1: vittoria della squadra di casa.
- X: parità tra le due squadre.
- 2: vittoria della squadra ospite.

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 FINALE 1X2 CON HANDICAP

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap, espresso in goal, 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.

- 1: vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
- X: parità tra le due squadre, dopo aver applicato l'handicap.
- 2: vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.

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.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE

PUBLIC

Italia	Olanda	(5)	11-7	6-7	2
Croazia	Germania	(-5)	8-12	8-7	1

PARI/DISPARI QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel solo quarto X dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI ("0" è considerato Pari).
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:

- Italia - Ungheria 11-9 (1°Q: 2-1 | 2°Q: 4-2 | 3°Q: 3-3 | 4°Q: 2-3).
  Pari/Dispari Quarto 1 > Esito: Dispari
  Pari/Dispari Quarto 2 > Esito: Pari.
  Pari/Dispari Quarto 3 > Esito: Pari.
  Pari/Dispari Quarto 4 > Esito: Dispari.

PARI/DISPARI SQUADRA X

Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro sarà PARI o DISPARI ("0" è considerato Pari).
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:

- Italia - Ungheria 12-9.
  Pari/Dispari Squadra 1 > Esito: Pari.
  Pari/Dispari Squadra 2 > Esito: Dispari.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).
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, 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.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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.

PODIO IN ORDINE

Occorre pronosticare quali saranno le tre squadre che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEGNA GOAL X

Occorre pronosticare la squadra che realizzerà il goal X nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

- 1: la squadra di casa realizzerà il goal X dell'incontro.
- NO GOAL: nessuna delle due squadre realizzerà il goal X dell'incontro.
- 2: la squadra ospite realizzerà il goal X dell'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:

- Spagna - Svizzera 4-2.
  Andamento incontro:
  1-0 > Segna goal 1 > Esito: 1.
  2-0 > Segna goal 2 > Esito: 1.
  3-0 > Segna goal 3 > Esito: 1.
  3-1 > Segna goal 4 > Esito: 2.
  3-2 > Segna goal 5 > Esito: 2.
  4-2 > Segna goal 6 > Esito: 1.
  Segna goal 7 > Esito: No Goal.

T/T

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali supplementari e/o rigori.

- 1: vittoria della squadra di casa.

PUBLIC

- 2: vittoria della squadra ospite.

Se il risultato è di parità al termine dei tempi regolamentari dell'incontro e non è prevista la disputa di supplementari e/o rigori, la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T HANDICAP

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro nei tempi regolamentari, considerando l'handicap, espresso in goal, 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.

- 1: vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
- 2: vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.

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:

- Italia - Ungheria 12-10.
  T/T Handicap (2.5).
  Risultato ai fini della scommessa: (12-2.5) - 10 = 9.5-10.
  Esito vincente: 2.
  T/T Handicap (1.5).
  Risultato ai fini della scommessa: (12-1.5) - 10 = 10.5-10.
  Esito vincente: 1.
  T/T Handicap (-0.5).
  Risultato ai fini della scommessa: 12 - (10-0.5) = 12-9.5.
  Esito vincente: 1.

U/O GOAL

Occorre pronosticare se la somma totale dei goal realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Italia - Ungheria 11-9 (20 goal totali).
  U/O 19.5 goal > Esito: Over.
  U/O 21.5 goal > Esito: Under.

U/O QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel solo quarto X dell'incontro sarà

PUBLIC

inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Italia - Ungheria 11-9 (1°Q: 2-1 | 2°Q: 4-2 | 3°Q: 3-3 | 4°Q: 2-3).
  U/O 5.5 Quarto 1 > Esito: Under.
  U/O 5.5 Quarto 2 > Esito: Over.
  U/O 5.5 Quarto 3 > Esito: Over.
  U/O 5.5 Quarto 4 > Esito: Under.

VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PATTINAGGIO FIGURATO

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se un atleta (o team) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l’atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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, 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.

TESTA A TESTA

PUBLIC

Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PUBLIC

PATTINAGGIO VELOCITA'

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se un atleta (o team) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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, 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.

TESTA A TESTA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PELOTA

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due team vincerà l'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

VINCENTE
Occorre pronosticare il giocatore (o team) che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) pronosticato non partecipa manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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.

PENTATHLON MODERNO

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PESAPALLO

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto

PUBLIC

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.

VINCENTE
Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

POKER

VINCENTE
Occorre pronosticare quale giocatore vincerà l'evento/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non partecipa all’evento/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.

PUGILATO

1X2 INCONTRO

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "1" si pronostica che il primo pugile indicato vincerà l'incontro di riferimento.
Con l'esito "X" si pronostica che il combattimento di riferimento terminerà con un pareggio o pari tecnico.
Con l'esito "2" si pronostica che il secondo pugile indicato vincerà l'incontro di riferimento.
Esempio:

- Groves vs Froch - 1X2.
  Si scommette sull'esito "1" pronosticando che Groves vincerà il match:
  a) Se Groves vince l'incontro, la scommessa è vincente.
  b) Se Froch vince l'incontro o il match termina con un pareggio, la scommessa è perdente.

Nel caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.
Nel caso in cui uno dei due pugili, prima dell'evento, si ritiri o venga sostituito da un altro pugile, la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.
Se uno dei due contendenti si ritira (spontaneamente o non) durante l'incontro, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; chi rimane risulterà vincente.
Ai fini della refertazione, qualsiasi decisione successiva al risultato ufficiale dichiarato al termine dell'incontro non sarà tenuta in considerazione; quindi, anche se negli incontri valevoli per il titolo, in caso di pareggio, la cintura viene lasciata al campione in carica, ai fini della scommessa, l'esito vincente sarà "X".
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO INCONTRO 5 SCELTE

Occorre pronosticare quale sarà l'esito finale dell'incontro.
Sono previsti 5 possibili esiti.

- Pugile 1 vince ai punti o per decisione tecnica.
- Pugile 1 vince per ko, ko tecnico o squalifica.
- Pugile 2 vince ai punti o per decisione tecnica.
- Pugile 2 vince per ko, ko tecnico o squalifica.
- Pareggio o pari tecnico.

In caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.
Nel caso in cui l'incontro, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

PUBLIC

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.

IL COMBATTIMENTO VIENE DECISO AI PUNTI

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento saranno completati tutti i round programmati (SI) o meno (NO).

- SI: vengono completati tutti i round programmati e il combattimento è deciso ai punti dai giudici.
- NO: il combattimento termina per qualsiasi motivo prima che tutti i round programmati vengono completati.

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.

PASSAGGIO TURNO

Occorre pronosticare, nell'ambito di una determinata manifestazione, chi passerà il turno tra due pugili in una competizione a eliminazione diretta.
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.

PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, l'atleta indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se l'atleta indicato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.
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.

TESTA A TESTA

Occorre pronosticare quale tra i due pugili indicati vincerà l'incontro di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi i pugili ed alla conclusione della medesima gara per almeno un pugile. Nei casi contrari, si procede al rimborso 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.

T/T (LEGABILE)

PUBLIC

Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

UNDER/OVER NUMERO ROUND
Occorre pronosticare se il numero dei round conclusi sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
L'esito vincente è determinato dal numero effettivo di round conclusi nell'incontro. In caso di mezzi round, si farà riferimento al minuto e 30 secondi del rispettivo round per determinare l'esito delle scommesse “Under” o “Over”.
Nel caso in cui l’incontro, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.
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
Occorre pronosticare il pugile che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il pugile pronosticato non partecipa all’evento/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.

PUBLIC

RUGBY

1X2 PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare con quale esito terminerà il primo tempo. Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa, con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta, con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

ACCOPPIATA FINALE
Occorre pronosticare la coppia di squadre che si piazzerà, in qualsiasi ordine, al primo e al secondo posto al termine della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ACCOPPIATA FINALE ORDINE ESATTO
Occorre pronosticare la coppia di squadre che si piazzerà, in ordine, al primo e al secondo posto al termine della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

CUCCHIAIO DI LEGNO (WOODEN SPOON)
La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel torneo.
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 ex-aequo, risulterà vincitrice la selezione che avrà la differenza punti (intesi come segnature) peggiore (punti fatti in ogni partita - punti subiti in ogni partita); se anche questo dato risulterà in parità, il trofeo sarà assegnato alla squadra che avrà messo a segno il minor numero di mete durante il torneo. Nel caso di ulteriore stallo, la quota verrà divisa in base al numero di squadre in parità.
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.

DOPPIA CHANCE IN
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
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.

DRAW NO BET
Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 - 2.

PUBLIC

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 24 - 18 l'esito vincente è 1;
- se l'incontro termina 15 - 15 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se l'incontro termina 18 - 24 l'esito vincente è 2.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

DRAW NO BET TEMPO X

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito al termine del tempo di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa sono contemplati 2 esiti: 1 – 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 21 - 14 l'esito vincente è 1;
- se il Tempo 2 termina 14 - 14 si applica la restituzione in vincita della giocata;
- se il Tempo 2 termina 14 - 21 l'esito vincente è 2.

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ESITO 1 TEMPO/FINALE

Occorre pronosticare l'esito 1X2 del solo primo tempo combinato con l'esito 1X2 finale dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti 9 possibili esiti:

- "1-1": alla fine del primo tempo ed alla fine dell'incontro la squadra di casa sarà in vantaggio.
- "1-X": alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio.
- "1-2": alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospite;
- "X-1": alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa;
- "X-X": alla fine del primo tempo ed alla fine dell'incontro il risultato sarà un pareggio.
- "X-2": alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospite.
- "2-1": alla fine del primo tempo la squadra ospite sarà in vantaggio, mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa.

PUBLIC

- “2-X”: alla fine del primo tempo la squadra ospite sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio.
- “2-2”: alla fine del primo tempo ed alla fine dell’incontro la squadra ospite sarà in vantaggio.

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, 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 FINALE 1X2
La scommessa consiste nell'individuare l'esito dell'incontro tra 2 squadre alla fine dei tempi regolamentari.

- Segno 1: vittoria squadra di casa.
- Segno X: pareggio.
- Segno 2: vittoria squadra ospite.

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 FINALE 1X2 CON HANDICAP
La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari (80 minuti effettivi di gioco) 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.
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.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Francia	Italia	(4)	16-12	12-12	X
Galles	Inghilterra	(-4)	23-24	23-20	1

GIOCATORE CHE SEGNA PIU’ METE
Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà più mete nella 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Se il giocatore pronosticato 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.

GRANDE SLAM SI/NO
La scommessa consiste nel pronosticare se e quale delle squadre partecipanti conquisterà il torneo vincendo i cinque incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.
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.

GRANDE SLAM
Occorre pronosticare se e quale delle squadre partecipanti conquisterà il torneo vincendo tutti e cinque gli incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.
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.
È previsto l'esito "Nessuno".
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.

MARGINE VITTORIA 7 ESITI
Occorre pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine dei tempi regolamentari, scegliendo fra i sette esiti elencati:
A+14: Il team A vince con uno scarto maggiore di 14 punti;
A 8-14: Il team A vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);
A 1-7: Il team A vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi);
0: La partita finisce con un risultato di parità;
B+14: Il team B vince con uno scarto maggiore di 14 punti;
B 8-14: il team B vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);
B 1-7: il team B vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PUBLIC

MARGINE VITTORIA 7 ESITI PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine del primo tempo, scegliendo fra i sette esiti elencati:
A+14: Il team A vince con uno scarto maggiore di 14 punti;
A 8-14: Il team A vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);
A 1-7: Il team A vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi);
0: La partita finisce con un risultato di parità;
B+14: Il team B vince con uno scarto maggiore di 14 punti;
B 8-14: il team B vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);
B 1-7: il team B vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

NUMERO VITTORIE SQUADRA X NELLA MANIFESTAZIONE (6 ESITI)
Occorre pronosticare quale sarà il numero di vittorie ottenute dalla squadra X nella manifestazione di riferimento.
Sono previsti sei esiti: 0, 1, 2, 3, 4, 5.
Se la squadra X non partecipa alla manifestazione, 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:

- Sei Nazioni 2025.
  Vittorie ottenute dall'Inghilterra nel torneo: 4.
  Numero vittorie Inghilterra > Esito: 4.

PARI/DISPARI
Occorre pronosticare, se la somma finale dei punti di una partita al termine dei tempi regolamentari sarà pari o dispari.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PARI/DISPARI PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare, se la somma finale dei punti di una partita al termine del primo tempo sarà pari o dispari.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto

PUBLIC

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.

PIAZZAMENTO FINALE SQUADRA
Occorre pronosticare in quale posizione si classificherà la squadra proposta nell'avvenimento al termine della manifestazione.
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 proposta nell'avvenimento non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.
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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).
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, 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.

PRIMO MARCATORE META
Occorre pronosticare il giocatore che segnerà la prima meta dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori 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 voce "Nessuno" indica che non saranno realizzate mete nell'incontro.
Se il giocatore pronosticato non 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.
Se il giocatore pronosticato entra in campo dopo che la 1° meta del match è già stata realizzata, la scommessa rimane valida.

PUBLIC

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.

PRIMO TEMPO 1X2 HANDICAP

Occorre pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro di riferimento, 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.
Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre, dopo aver applicato l'handicap.
Con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.
Esempi:

- Torneo Sei Nazioni (2018).
  Francia - Italia H (5) (1° tempo).
  Esito 1° tempo: Francia - Italia: 11-7.
  Esito dopo aver applicato l'Handicap: 6-7.
  Esito vincente: 2.
  Francia - Italia H (4) (1° tempo).
  Esito 1° tempo: Francia - Italia: 11-7.
  Esito dopo aver applicato l'Handicap: 7-7.
  Esito vincente: X.
  Italia - Inghilterra H (-8) (1° tempo).
  Esito 1° tempo: Italia - Inghilterra: 10-17.
  Esito dopo aver applicato l'Handicap:.10-9.
  Esito vincente: 1.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alla finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa, le eventuali finali per il 3° e 4° posto non saranno prese in considerazione.
Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.
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.

PUBLIC

SQUADRA DEL GIOCATORE CHE REALIZZA IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI NELLA MANIF.

Occorre pronosticare la squadra di appartenenza del giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, 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:

- Sei Nazioni 2025.
  Lista di esiti: Francia / Inghilterra / Irlanda / Scozia / Italia / Galles.
  Classifica punti > Ramos T. (Francia): 71 punti. Allan T. (Italia): 45 punti. Prendergast S. (Irlanda): 44 punti. ecc...
  Esito vincente: Francia.

SQUADRA NESSUNA VITTORIA SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata concluderà la manifestazione di riferimento senza conseguire nessuna vittoria (Si) o meno (No).
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.

T/T RISULTATO INCL. T.S.

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l’incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Leinster - Stade Toulousain 22-31 (dopo supplementari).
  Esito vincente: 2.

T/T HANDICAP

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l’incontro considerando l'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.

PUBLIC

Sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

TRIPLA CORONA (TRIPLE CROWN)
È un titolo virtuale conteso tra le 4 squadre britanniche. Si aggiudica la "tripla corona" la squadra che nella stessa edizione del torneo batte le altre tre. Bisogna pronosticare se e quale squadra appartenente alle isole britanniche partecipanti al torneo riuscirà a vincere gli incontri con tutte le altre tre avversarie britanniche.
È previsto l'esito "Nessuno".
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.

UNDER/OVER
Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine dell'incontro, supplementari esclusi, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una soglia specificata.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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 PUNTI TEAM X
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra X nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Italia - Scozia 31-29.
  Team 1: U/O 30.5 punti > Esito vincente: Over.
  Team 2: U/O 30.5 punti > Esito vincente: Under.

U/O N PUNTI NEL TEMPO
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel tempo regolamentare X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

PUBLIC

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:

- Italia - Scozia.
  (1° tempo: 16-22 > 38 punti totali; 2° tempo: 15-7 > 22 punti totali).
  1° Tempo: U/O 30.5 Punti > Esito vincente: Over.
  2° Tempo: U/O 30.5 Punti > Esito vincente: Under.

U/O PUNTI X SQUADRA Y TEMPO Z

Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Italia - Scozia.
  (1° tempo: 16-22; 2° tempo: 15-7).
  1° Tempo: U/O 18.5 Punti Squadra 1 > Esito vincente: Under.
  1° Tempo: U/O 18.5 Punti Squadra 2 > Esito vincente: Over.
  2° Tempo: U/O 14.5 Punti Squadra 1 > Esito vincente: Over.
  2° Tempo: U/O 14.5 Punti Squadra 2 > Esito vincente: Under.

U/O X METE SQUADRA Y MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se il numero totale di mete realizzate dalla squadra Y nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Se la squadra Y non partecipa alla manifestazione, 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:

- Sei Nazioni 2025.
  Mete realizzate dalla Francia nel torneo: 30.
  U/O 28.5 Mete realizzate dalla Francia nella manif. > Esito: Over.
  U/O 30.5 Mete realizzate dalla Francia nella manif. > Esito: Under.

U/O X TOTALE METE MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se la somma totale delle mete realizzate negli incontri della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Sei Nazioni 2025.
  Mete realizzate nel torneo: 108.
  U/O 105.5 Mete realizzate nella manif. > Esito: Over.
  U/O 110.5 Mete realizzate nella manif. > Esito: Under.

ULTIMO MARCATORE META

Occorre pronosticare il giocatore che segnerà l'ultima meta dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nella lista, oltre ai nomi dei giocatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- Altro: l'ultima meta è messa a segno da qualsiasi giocatore non presente 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.
- Nessuna meta: nell'incontro non viene realizzata nessuna meta.

Se il giocatore pronosticato non 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, 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

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE SENZA X

Occorre pronosticare quale squadra, senza considerare quella proposta nella descrizione dell'avvenimento, otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista, ad esclusione della squadra X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione della squadra X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se la squadra pronosticata non partecipa alla manifestazione, 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:

- Sei Nazioni 2025.
  Vincente senza Francia.
  Lista di esiti: Inghilterra / Irlanda / Scozia / Italia / Galles.
  Classifica manifestazione > 1° Francia (21 punti); 2° Inghilterra (20 punti); 3° Irlanda (19 punti); ecc...
  Esito vincente: Inghilterra.

RUGBY A 7

1X2 TEMPO X
Occorre pronosticare l'esito 1X2 nel solo tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo X.
- Con l'esito “X” si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo X.
- Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo X.

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 FINALE 1X2
Occorre pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei tempi regolamentari.

- Con l’esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa.
- Con l’esito “X” si pronostica la parità tra le due squadre.
- Con l’esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

PUBLIC

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

ESITO FINALE 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei 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.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.

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.

MARGINE DI VITTORIA 7 ESITI
Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
A 1-7: il team A vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 7 (incluso).
A 8-14: il team A vince con uno scarto di punti compreso tra 8 (incluso) e 14 (incluso).
A 15 O PIU: il team A vince con uno scarto di 15 o più punti.
PAREGGIO: l'incontro termina in parità.
B 1-7: il team B vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 7 (incluso).
B 8-14: il team B vince con uno scarto di punti compreso tra 8 (incluso) e 14 (incluso).
B 15 O PIU: il team B vince con uno scarto di 15 o più punti.
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
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà un numero Pari o Dispari ("0" è considerato Pari).
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 TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo regolamentare X

PUBLIC

dell'incontro sarà un numero Pari o Dispari (“0” è considerato Pari).
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/OVER X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Irlanda - Australia 19-14 (33 punti totali).
  U/O 32.5 > Esito vincente: Over.
  U/O 33.5 > Esito vincente: Under.

U/O PUNTI CASA
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra di casa nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI OSPITE
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra ospite nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI CASA TEMPO X
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra di casa nel solo tempo regolamentare X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI OSPITE TEMPO X
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra ospite nel solo tempo

PUBLIC

regolamentare X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI X SQUADRA Y TEMPO Z
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Irlanda - Australia.
  (1° tempo: 7-7; 2° tempo: 12-7).
  1° Tempo: U/O 5.5 Punti Squadra 1 > Esito vincente: Over.
  1° Tempo: U/O 5.5 Punti Squadra 2 > Esito vincente: Over.
  2° Tempo: U/O 10.5 Punti Squadra 1 > Esito vincente: Over.
  2° Tempo: U/O 10.5 Punti Squadra 2 > Esito vincente: Under.

U/O PUNTI TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo regolamentare X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUBLIC

RUGBY LEAGUE

1X2 ESITO X TEMPO
Occorre pronosticare l'esito 1X2 nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
- Con l'esito “1” si pronostica la vittoria della squadra di casa nel solo tempo X.
- Con l'esito “X” si pronostica la parità tra le due squadre nel solo tempo X.
- Con l'esito “2” si pronostica la vittoria della squadra ospite nel solo tempo X.

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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o un pareggio (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra ospite o un pareggio (X2) oppure la vittoria della squadra di casa (1).
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
Occorre pronosticare se il risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro vedrà la vittoria della squadra di casa o la vittoria della squadra ospite (12) oppure un pareggio (X).
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 FINALE 1X2
La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l’esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

PUBLIC

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 FINALE 1X2 HANDICAP

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro al termine dei 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.

- Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre, dopo aver applicato l'handicap.
- Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.

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.

MARGINE DI VITTORIA 7 ESITI

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti con cui una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.
Sono previsti 7 possibili esiti:
A 1-7: il team A vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 7 (incluso).
A 8-14: il team A vince con uno scarto di punti compreso tra 8 (incluso) e 14 (incluso).
A 15 O PIU: il team A vince con uno scarto di 15 o più punti.
PAREGGIO: l'incontro termina in parità.
B 1-7: il team B vince con uno scarto di punti compreso tra 1 (incluso) e 7 (incluso).
B 8-14: il team B vince con uno scarto di punti compreso tra 8 (incluso) e 14 (incluso).
B 15 O PIU: il team B vince con uno scarto di 15 o più punti.
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 PUNTI

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà un numero pari o dispari ("0" è considerato Pari).
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/OVER

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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:

- Australia - Samoa 30-10 (40 punti totali).
  U/O 39.5 > Esito vincente: Over.
  U/O 40.5 > Esito vincente: Under.

U/O PUNTI SQUADRA CASA
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra di casa nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI SQUADRA OSPITE
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra ospite nei tempi regolamentari dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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 PUNTI X SQUADRA Y TEMPO Z
Occorre pronosticare se il numero di punti realizzati dalla squadra Y nel solo tempo regolamentare Z dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Australia - Samoa.
  (1° tempo: 14-0; 2° tempo: 16-10).
  1° Tempo: U/O 10.5 Punti Squadra 1 > Esito vincente: Over.
  1° Tempo: U/O 10.5 Punti Squadra 2 > Esito vincente: Under.
  2° Tempo: U/O 9.5 Punti Squadra 1 > Esito vincente: Over.
  2° Tempo: U/O 9.5 Punti Squadra 2 > Esito vincente: Over.

U/O PUNTI TEMPO X

PUBLIC

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel solo tempo X dell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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
Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SALTO CON GLI SCI

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se un atleta (o team) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T GARA (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.

Nelle gare in cui è prevista un'unica manche, le scommesse sono valide se entrambi gli atleti (o team) partecipano alla gara ed almeno uno dei due la conclude.
Nelle gare in cui sono previste due manches, le scommesse sono valide se entrambi gli atleti (o team) partecipano alla prima manche e se almeno uno dei due conclude la seconda.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l’atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SAMBO

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SCACCHI

VINCENTE
Occorre pronosticare il giocatore che si classificherà al primo posto 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato 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.

SCHERMA

PUBLIC

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SCI

REGOLE DI CARATTERE GENERALE
Se uno sciatore quotato individualmente non inizia la competizione, tutte le scommesse eventualmente accettate su quello sciatore saranno rimborsate. In caso di ritiro o squalifica, saranno considerate perdenti.
Se uno sciatore non inizia la competizione e l'altro concorrente non conclude la gara, la scommessa va a rimborso.
È altresì soggetta a rimborso la scommessa qualora nessun atleta risulti aver terminato la gara a prescindere dal momento in cui si verifica il ritiro o la squalifica.
Il risultato valido sarà quello risultante dalla classifica ufficiale.
Se la partenza della gara viene anticipata, per qualsiasi motivo, le scommesse già accettate saranno considerate valide a tutti gli effetti.

PUBLIC

SCI ALPINO

ACCOPPIATA IN ORDINE
Occorre pronosticare quali atleti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica della gara/manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta pronosticato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

NAZIONALITA' DEL VINCITORE
Occorre pronosticare la nazionalità dell'atleta che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se nessun atleta della nazionalità pronosticata partecipa alla gara/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.

NAZIONE CON PIU' ATLETI TRA I PRIMI X GARA
Occorre pronosticare la nazione che avrà il maggior numero di atleti piazzati nelle prime X posizioni in classifica al termine della gara 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.

PUBLIC

In caso di parità nel numero di atleti piazzati nelle prime X posizioni, sarà ritenuta vincente la nazione con l'atleta meglio classificato. In caso di ulteriore parità, si rimanda alla normativa vigente.
Se nessun atleta della nazione pronosticata partecipa alla gara, 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:

- Madonna di Campiglio - Slalom Maschile (Coppa del Mondo).
  Nazione con più atleti tra i primi 10.
  Austria: 4 atleti tra i primi dieci.
  Norvegia: 2 atleti tra i primi dieci.
  Altre nazioni: al massimo 1 atleta tra i primi dieci.
  Esito vincente > Austria.

PETTORALE VINC. PARI/DISPARI
La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di pettorale di partenza del vincitore di una determinata gara sarà 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.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se l'atleta indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta indicato si piazzerà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa.
Se l'atleta indicato non partecipa alla gara, 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.

PUBLIC

PODIO IN ORDINE
Occorre pronosticare quali saranno i tre atleti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara/manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta pronosticato non partecipa alla gara/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.

T/T
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
Nelle gare in cui è prevista un'unica manche, le scommesse sono valide se entrambi gli atleti (o team) partecipano alla gara ed almeno uno dei due la conclude.
Nelle gare in cui sono previste due manches, le scommesse sono valide se entrambi gli atleti (o team) partecipano alla prima manche e se almeno uno dei due conclude la seconda.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Mondiali 2023 - Supergigante femminile.
  T/T Bassino - Shiffrin.
  Classifica gara: Bassino 1° - Shiffrin 2°.
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

PUBLIC

- Coppa del mondo 2024 - Classifica generale.
  T/T Shiffrin - Brignone.
  Classifica generale: Shiffrin (3°) - Brignone (2°).
  Esito Vincente: 2.

T/T 1° MANCHE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della prima manche della gara di riferimento.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima prima manche per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.
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.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T NAZIONI CON SCIATORE MEGLIO PIAZZATO NELLA GARA
Occorre pronosticare quale nazione, tra le due indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio sciatore nella gara di riferimento.
Sarà ritenuta vincente la nazione, tra le due, con lo sciatore meglio classificato nella gara.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le nazioni con almeno uno sciatore ed alla conclusione della medesima gara per almeno una nazione con almeno uno sciatore. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Solden - Slalom Gigante Maschile (Coppa del Mondo).
  T/T Italia - Francia.
  Piazzamento miglior sciatore Italia: 8° De Aliprandini.
  Piazzamento miglior sciatore Francia: 5° Pinturault.
  Esito vincente: 2.

U/O MEDAGLIE (LEGABILE)

PUBLIC

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, la somma delle medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dallo sciatore (o nazione) indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche le medaglie vinte nelle gare a squadre.
Se lo sciatore (o nazione) indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

U/O ORI (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, il numero di medaglie d'oro vinte dallo sciatore (o nazione) indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, si considerano anche le medaglie d'oro vinte nelle gare a squadre.
Se lo sciatore (o nazione) indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

VINCENTE 1 MANCHE
Occorre pronosticare quale sciatore otterrà il miglior tempo assoluto nella 1° manche della gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se lo sciatore pronosticato non partecipa alla 1° manche, 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.

VINCENTE MANCHE X
Occorre pronosticare quale sciatore otterrà il miglior tempo assoluto nella manche X della gara 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, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda alla normativa vigente.
Se lo sciatore pronosticato non partecipa alla manche X, 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.

VINCENTE SENZA X
Occorre pronosticare quale sciatore, senza considerare quello proposto nella descrizione dell'avvenimento, otterrà il miglior piazzamento nella gara/manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli sciatori non espressamente indicati nella lista, ad esclusione dello sciatore X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione dello sciatore X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se lo sciatore pronosticato non partecipa alla gara/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.

X SI CLASSIFICA AL Y° POSTO DELLA GARA
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi al Y° posto nella gara di riferimento.
In caso di pari merito al Y° posto tra due o più atleti (o team), sarà ritenuto vincente l'esito "SI".

PUBLIC

Se l'atleta (o team) X non partecipa alla gara di riferimento, 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.

X SI CLASSIFICA AL Y° POSTO DELLA MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) X riuscirà (SI) o meno (NO) a classificarsi al Y° posto nella manifestazione di riferimento.
In caso di pari merito al Y° posto tra due o più atleti (o team), sarà ritenuto vincente l'esito "SI".
Se l'atleta (o team) X non partecipa alla manifestazione di riferimento, 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.

SCI NORDICO

ACCOPPIATA IN ORDINE
Occorre pronosticare quali atleti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica della gara/manifestazione di riferimento
La voce “Altro” contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta pronosticato non partecipa alla gara/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.

NAZIONE CON PIU' ATLETI TRA I PRIMI X GARA
Occorre pronosticare la nazione che avrà il maggior numero di atleti piazzati nelle prime X posizioni in classifica al termine della gara di riferimento.

PUBLIC

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 nel numero di atleti piazzati nelle prime X posizioni, sarà ritenuta vincente la nazione con l'atleta meglio classificato. In caso di ulteriore parità, si rimanda alla normativa vigente.
Se nessun atleta della nazione pronosticata partecipa alla gara, 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:

- Val di Fiemme - 15km Mass Start Femminile (Coppa del Mondo).
  Nazione con più atleti tra i primi 10.
  Norvegia: 3 atleti tra i primi dieci.
  Finlandia: 2 atleti tra i primi dieci.
  Altre nazioni: al massimo 1 atleta tra i primi dieci.
  Esito vincente > Norvegia.

PIAZZATO NEI PRIMI X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se l'atleta indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l’atleta indicato si piazzerà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa. Se l’atleta indicato non partecipa alla manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.
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.

PODIO IN ORDINE
Occorre pronosticare quali saranno i tre atleti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto gara/manifestazione di riferimento.

PUBLIC

La voce “Altro” contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta pronosticato non partecipa alla gara/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.

T/T
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

T/T NAZIONI CON SCIATORE MEGLIO PIAZZATO NELLA GARA

PUBLIC

Occorre pronosticare quale nazione, tra le due indicate, otterrà il miglior piazzamento in classifica di un proprio sciatore nella gara di riferimento.
Sarà ritenuta vincente la nazione, tra le due, con lo sciatore meglio classificato nella gara.
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le nazioni con almeno uno sciatore ed alla conclusione della medesima gara per almeno una nazione con almeno uno sciatore. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Oslo - 50km Mass Start Maschile (Coppa del Mondo).
  T/T Svezia - Svizzera.
  Piazzamento miglior sciatore Svezia: 5° Poromaa.
  Piazzamento miglior sciatore Svizzera: 9° Cologna.
  Esito vincente: 1.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

VINCENTE SENZA X
Occorre pronosticare quale sciatore, senza considerare quello proposto nella descrizione dell'avvenimento, otterrà il miglior piazzamento nella gara/manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli sciatori non espressamente indicati nella lista, ad esclusione dello sciatore X. Qualora non fosse previsto l'esito "Altro" e il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati (ad esclusione dello sciatore X) è prevista la restituzione in vincita dell'importo giocato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se lo sciatore pronosticato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

PUBLIC

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.

SCI ALPINISMO

PIAZZATO NEI PRIMI X GARA
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato si piazzerà (esito SI) o no (esito NO) nelle prime X posizioni della gara di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara, 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:

- Atleta A piazzato tra i primi 3 della gara.
  Posizione in classifica di A: 2°.
  Esito vincente: SI.
  Atleta B piazzato tra i primi 5 della gara.
  Posizione in classifica di B: 6°.
  Esito vincente: NO.

T/T GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

VINCENTE GARA

PUBLIC

Occorre pronosticare quale atleta/team vincerà la gara 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla gara, 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:

- Vincente gara.
  Lista di esiti: Atleta A - Atleta B - Atleta C - Atleta D - Altro.
  Classifica Gara: 1° Atleta C, 2° Atleta B, 3° Atleta E, ecc...
  Esito vincente: Atleta C.

VINCENTE MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale atleta/team vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla manifestazione, 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:

- Vincente manifestazione.
  Lista di esiti: Team A - Team B - Team C - Team D - Altro.
  Classifica Manifestazione: 1° Team C, 2° Team B, 3° Team E, ecc...
  Esito vincente: Team C.

SHORT TRACK

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l’atleta indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di un determinata gara della manifestazione di riferimento.

Se l'atleta indicato non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
Esempio:

- Short Track Speed Skating.
  Olimpiadi invernali (Pyeongchang 2018).
  Arianna Fontana - Piazzata sul podio Gara 500m (S/N).

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, 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.

TESTA A TESTA GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

PUBLIC

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SKATEBOARDING

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PUBLIC

SKELETON

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se un atleta (o team) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.

PUBLIC

Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SLITTINO

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se un atleta (o team) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

PUBLIC

SNOOKER

REGOLE GENERALI

Ai fini delle scommesse, contano solo le biglie imbucate in maniera regolamentare; ciò significa che non contano le biglie messe in buca ogni volta che è coinvolta nel gioco una "palla in fallo", a meno che “fallo” non sia un esito della scommessa stessa.
In caso di re-rack (interruzione e ripresa di un frame) nel frame, si specifica quanto segue:

- le scommesse il cui risultato sia già stabilito prima del re-rack sono valide (scommesse certificate). Il ripetersi di fatti di gioco a seguito del re-rack è irrilevante ai fini della scommessa già certificata.
- le scommesse il cui risultato non sia già stabilito prima del re-rack (scommesse non certificate), verrà stabilito esclusivamente in base ai fatti di gioco successivi al re-rack stesso. I fatti di gioco precedenti al re-rack sono irrilevanti ai fini delle scommesse.

1X2 VINCE PROSSIMI X FRAMES NELLA FASCIA (Y-Z)

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà consecutivamente i prossimi X frame dell'incontro di riferimento, limitatamente all'intervallo Y-Z indicato.

- Team 1: il giocatore 1 vince X frame consecutivi (dal Y al Z).
- Nessuno: nessun giocatore vincerà X frame consecutivi nell’intervallo di frame Y-Z indicato.
- Team 2: il giocatore 1 vince X frame consecutivi (dal Y al Z).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

BREAK DA 50+ FRAME SI/NO

Occorre pronosticare se, nel frame indicato, ci sarà un break da 50 punti o più.

- Segno “Si”: nel frame indicato uno dei due giocatori realizza un break uguale o maggiore di 50 punti.
- Segno “No”: nel frame indicato non sarà realizzato nemmeno un break uguale o maggiore di 50 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PUBLIC

BREAK DA 100+ FRAME SI/NO
Occorre pronosticare se, nel frame indicato, ci sarà un break da 100 punti o più.
- Segno “Si”: nel frame indicato uno dei due giocatori realizza un break uguale o maggiore di 100 punti.
- Segno “No”: nel frame indicato non sarà realizzato nemmeno un break uguale o maggiore di 100 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

BREAK PIU ALTO FRAME X
Occorre pronosticare quale sarà il punteggio del break più alto nel frame indicato dell’incontro di riferimento.
Sono previsti 5 possibili esiti: 0-49; 50-99; 100-119; 120-146; 147+.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

ESITO FINALE 1X2
Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro di riferimento.
- Con l’esito “1” si pronostica la vittoria del giocatore indicato a sinistra.
- Con l’esito “X” si pronostica la parità tra i due giocatori.
- Con l’esito “2” si pronostica la vittoria del giocatore indicato a destra.

La validità della scommessa è subordinata all'effettiva partecipazione all'incontro di entrambi i giocatori; se uno o entrambi i giocatori non partecipano all'incontro di riferimento, le scommesse saranno rimborsate.
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 X CON BREAK DI 50 O PIU FRAME Y SI/NO
Occorre pronosticare se, nel frame specificato, il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) un break di 50 punti o più.
- Segno “Si”: nel frame specificato, il giocatore indicato realizza un break uguale o maggiore di 50 punti.
- Segno “No”: nel frame specificato, il giocatore indicato non realizza un break uguale o maggiore di 50 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto

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.

GIOCATORE X CON BREAK DI 100 O PIU FRAME Y SI/NO
Occorre pronosticare se, nel frame specificato, il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) un break di 100 punti o più.

- Segno "Si": nel frame specificato, il giocatore indicato realizza un break uguale o maggiore di 100 punti.
- Segno "No": nel frame specificato, il giocatore indicato non realizza un break uguale o maggiore di 100 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

IMBUCA LA PRIMA BIGLIA FRAME X
Occorre pronosticare quale dei due giocatori imbucherà la prima biglia nel frame indicato.
Sono possibili 2 esiti.

- Con l'esito 1 si pronostica che sarà il giocatore 1 ad imbucare la prima biglia nel frame indicato.
- Con l'esito 2 si pronostica che sarà il giocatore 2 ad imbucare la prima biglia nel frame indicato.

Non sono presi in considerazione i tiri fallosi.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

IMBUCA L'ULTIMA BIGLIA FRAME X
Occorre pronosticare quale dei due giocatori imbucherà l'ultima biglia nel frame indicato.
Sono possibili 2 esiti.

- Con l'esito 1 si pronostica che sarà il giocatore 1 ad imbucare l'ultima biglia nel frame indicato.
- Con l'esito 2 si pronostica che sarà il giocatore 2 ad imbucare l'ultima biglia nel frame indicato.

Non sono presi in considerazione i tiri fallosi.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

PUBLIC

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.

FRAME DECISIVO INCONTRO SI/NO

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento ci sarà un frame decisivo (Si) o meno (No.)

- "Si": l'incontro è in parità e manca solo un frame (decisivo per decretare il vincitore) alla fine dell'incontro.
- "No": non si giunge al frame decisivo per determinare il vincitore dell'incontro.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

FALLO IN FRAME X SI/NO

Occorre pronosticare se uno dei due giocatori commetterà un fallo (Si) o meno (No) nel frame indicato dell'incontro di riferimento.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

FRAME X PARI/DISPARI

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel frame indicato, sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

GARA A FRAME NELL'INCONTRO

Occorre pronosticare quale giocatore raggiungerà per primo il numero di frame indicato nell'incontro di riferimento.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PUBLIC

GARA A X PUNTI FRAME Y
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori raggiungerà per primo un determinato punteggio nel corso del frame indicato.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PRIMO COLORE IMBUCATO NEL FRAME
Occorre pronosticare di quale colore sarà la prima biglia imbucata nel frame indicato.
Sono possibili 6 esiti: gialla, verde, marrone, blu, rosa, nera.
Non sono presi in considerazione i tiri fallosi e le biglie rosse.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PARI/DISPARI
Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).
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 E DISPARI FRAME
Occorre pronosticare se la somma del numero di frames giocati da entrambi i giocatori nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).
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.

RESTO DEL MATCH
Occorre pronosticare l'esito finale del resto dell'incontro di riferimento (1X2).
La scommessa è offerta solo per eventi Live e si riferisce al risultato del resto dell'incontro, calcolato a partire dal momento del piazzamento della scommessa.
Nel momento in cui la scommessa viene piazzata, l'incontro "inizia" con il punteggio di 0-0, a prescindere dal risultato "reale".
Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i frame vinti dopo il piazzamento della scommessa stessa:

PUBLIC

- Esempio 1:
  Giocatore 1 - Giocatore 2 (live) > Resto Del Match (0-3).
  Piazzi la scommessa quando il risultato reale è 0-3. La partita termina 9-7.
  Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, la partita è finita 9-4.
  Esito vincente: “1”.
- Esempio 2:
  Giocatore 1 - Giocatore 2 (live) > Resto Del Match (0-2).
  Piazzi la scommessa quando il risultato reale è 0-2. La partita termina 7-9.
  Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, la partita è finita 7-7.
  Esito vincente: “X”.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 17/33
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 33 frame.
Sono possibili 34 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 3/5
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 5 frame.
Sono possibili 6 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 4/7
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 7 frame.
Sono possibili 8 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PUBLIC

RIS. ESATTO 13/25
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 25 frame.
Sono possibili 26 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 6/11
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 11 frame.
Sono possibili 12 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 8/15
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 15 frame.
Sono possibili 16 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 10/19
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 19 frame.
Sono possibili 20 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 18/35
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 35 frame.
Sono possibili 36 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

PUBLIC

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.

RIS. ESATTO 5/9
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 9 frame.
Sono possibili 10 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RIS. ESATTO 9/17
Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 17 frame.
Sono possibili 18 esiti.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

RISULTATO AL TERMINE DI X FRAME
Occorre pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'esito dell'incontro al termine del frame di gioco indicato.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

T/T FRAME X
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori vincerà il frame X dell'incontro di riferimento.
Se un giocatore si ritira durante il frame X, chi rimane risulterà vincente. Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del frame X, la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Wilson - Jones Jak.
  1° frame: 109-4 > Esito: 1.
  2° frame: 0-144 > Esito 2.
  3° frame: 8-97 > Esito: 2.

T/T HANDICAP
Occorre pronosticare quale giocatore vincerà l'incontro di riferimento, considerando l'handicap, espresso in frame, assegnato ad uno dei due giocatori.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a sinistra; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore indicato a destra.
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.

T/T MATCH RISULTATO
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori vincerà l'incontro.
Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Wilson - Jones Jak 18-14.
  Esito vincente: 1.

U/O X FRAME
Occorre pronosticare se la somma dei frame disputati nell'incontro sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore X prestabilito.
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:

- Wilson - Jones Jak 18-14 (32 frame totali).
  U/O 30.5 frame > Esito: Over.
  U/O 34.5 frame > Esito: Under.

TOTALE FRAME NELL'INCONTRO
Occorre pronosticare se i frame giocati nella partita di riferimento saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

PUBLIC

U/O TOTALE PUNTI - FRAME X
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel frame indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore prestabilito.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

ULTIMI PUNTI NEL FRAME
Occorre pronosticare il colore della biglia con cui saranno ottenuti gli ultimi punti del frame specificato, o se ci sarà un fallo.
Sono possibili 8 esiti: rossa, gialla, verde, marrone, blu, rosa, nera, fallo.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il torneo/la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore pronosticato non partecipa al torneo/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.

SNOWBOARD

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se un atleta (o team) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.
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.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti (o team) indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti (o team) e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SOFTBALL

PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime X posizioni della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).
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, 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.

T/T RISULTATO
Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari (extra inning).
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.

T/T HANDICAP
Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari (extra inning), 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.
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.

PUBLIC

U/O PUNTI NELL' INCONTRO
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari (extra inning), sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
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
Occorre pronosticare la squadra che vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

SOLLEVAMENTO PESI

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l’atleta (o team) che vincerà la gara/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.

PUBLIC

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SPORT MISTI

TUTTI VINCENTI NELLE COMPETIZIONI DI RIFERIMENTO SI/NO
Occorre pronosticare se tutti gli atleti/squadre proposti nella descrizione dell'avvenimento vinceranno (Si) o meno (No) il proprio incontro/gara/tappa/manifestazione di riferimento.
Gli atleti/squadre e il relativo incontro/gara/tappa/manifestazione di riferimento, saranno indicati chiaramente nella descrizione della scommessa.
In caso di mancata partecipazione di uno o tutti gli atleti/squadre proposti, le scommesse saranno rimborsate.

- Con l'esito "Si" si pronostica che tutte le condizioni riportate nell'avvenimento si verificheranno.
- Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle condizioni riportate nell'avvenimento non si verificherà.

Esempio:

- Sport Misti.
  Speciale Sport Misti.
  Tutti vincenti nelle competizioni di riferimento:
  Federer (Wimbledon); Francia (Mondiali calcio); Nibali (9^ tappa Tour de France); Rossi (GP di Germania).
  Risultato scommessa:
  Federer vincerà Wimbledon 2018: No.
  Francia vincerà i Mondiali di calcio 2018: Si.
  Nibali vincerà la tappa 9 del Tour de France 2018: No.
  Rossi vincerà il GP di Germania 2018: No.
  Esito vincente: No.

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 in cui partecipano gli atleti/squadre proposti.

SQUASH

GARA A X PUNTI NEL GAME Y
Occorre pronosticare quale dei due giocatori realizzerà per primo X punti nel gioco Y dell'incontro di riferimento.
In caso di ritiro di un giocatore durante il gioco Y, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

NUMERO GAME 2/3
Occorre pronosticare il numero totale di game disputati in un incontro al meglio dei 3 giochi.
Sono previsti 2 possibili esiti: 2; 3.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

NUMERO GAME 3/5
Occorre pronosticare il numero totale di game disputati in un incontro al meglio dei 5 giochi.
Sono previsti 3 possibili esiti: 3; 4; 5.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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 PUNTI NEL GAME
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel gioco indicato sarà un numero pari o dispari.
In caso di ritiro di un giocatore durante il gioco indicato, la scommessa sarà rimborsata.
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 2/3

PUBLIC

Occorre pronosticare l'esatto risultato dell'incontro al meglio di 3 giochi.
Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.
In caso di ritiro di un giocatore, la scommessa sarà rimborsata.
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 3/5
Occorre pronosticare l'esatto risultato dell'incontro al meglio di 5 giochi.
Sono previsti 6 possibili esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
In caso di ritiro di un giocatore, la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T GAME X PUNTO Y
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il punto Y nel game X dell'incontro di riferimento.
Se il punto in questione non viene giocato, la scommessa sarà rimborsata.
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.

T/T HANDICAP PUNTI NEL MATCH
Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà più punti nell'incontro, tenendo conto che a uno dei due giocatori sarà sottratto il valore dell'handicap, in termini di punti.
Se l'handicap è positivo la penalizzazione deve essere attribuita al primo giocatore indicato; se negativo, al secondo giocatore indicato.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

T/T HANDICAP PUNTI NEL GAME
Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà più punti nel game X dell'incontro, tenendo conto che a uno dei due giocatori sarà sottratto il valore dell'handicap, in termini di punti.
Se l'handicap è positivo la penalizzazione deve essere attribuita al primo giocatore indicato; se negativo, al secondo giocatore indicato.
In caso di ritiro di un giocatore durante il game X, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

PUBLIC

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

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà l'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore (o team) saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore (o team) si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Lake - Lobban 0-3.
  Esito vincente: 2.

TESTA A TESTA GAME
Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il gioco indicato.
Se uno dei due giocatori si ritira durante il gioco indicato, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del gioco indicato, la scommessa sarà rimborsata.
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.

TOTALE GAME AI VANTAGGI (AL MEGLIO DI 3)
Occorre pronosticare il numero di game che andranno ai vantaggi in un incontro al meglio dei 3 giochi.
Sono previsti 4 possibili esiti: 0; 1; 2; 3.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

TOTALE GAME AI VANTAGGI (AL MEGLIO DI 5)
Occorre pronosticare il numero di game che andranno ai vantaggi in un incontro al meglio dei 5 giochi.
Sono previsti 6 possibili esiti: 0; 1; 2; 3; 4; 5.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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.

PUBLIC

U/O PUNTI MATCH
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro di un giocatore durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
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 PUNTI NEL GAME
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel gioco indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro di un giocatore durante il gioco indicato, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario sarà rimborsata.
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
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

SURF

TESTA A TESTA GARA
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.

PUBLIC

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla gara di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima gara da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica gara: Atleta A (2°) - Atleta B (3°).
  Esito Vincente: 1.

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli atleti e alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Atleta A - Atleta B.
  Classifica manifestazione: Atleta A (4°) - Atleta B (2°).
  Esito Vincente: 2.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l’atleta (o team) che vincerà la gara/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.

PUBLIC

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

TAEKWONDO

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

TENNIS TAVOLO

PUBLIC

GARA A X PUNTI SET Y
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori raggiungerà per primo un determinato punteggio nel corso del set indicato.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato, 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.

NUMERO SET GIOCATI (3/5)
Occorre pronosticare il numero totale dei set che saranno disputati in un incontro al meglio dei 5 set.
Sono previsti i seguenti esiti: 3 set, 4 set, 5 set.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, 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.

NUMERO SET GIOCATI (4/7)
Occorre pronosticare il numero totale dei set che saranno disputati in un incontro al meglio dei 7 set.
Sono previsti i seguenti esiti: 4 set, 5 set, 6 set, 7 set.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, 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.

PARI/DISPARI TOT. PUNTI INCONTRO
Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati al termine dell'incontro di riferimento sarà pari o dispari. (0 è considerato pari)
Se l'incontro non viene portato a termine, la scommessa sarà rimborsata.
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 TOT. PUNTI SET

PUBLIC

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati al termine del set indicato sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato.
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.

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella manifestazione di riferimento.
Se il giocatore (o team) indicato non partecipa alla manifestazione di riferimento, 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.

SET AI VANTAGGI (3/5)
Occorre pronosticare il numero di set che termineranno ai vantaggi in un incontro al meglio dei 5 set.
Sono previsti i seguenti esiti: 0 set, 1 set, 2 set, 3 set, 4 set, 5 set.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, 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.

SET AI VANTAGGI (4/7)
Occorre pronosticare il numero di set che termineranno ai vantaggi in un incontro al meglio dei 7 set.
Sono previsti i seguenti esiti: 0 set, 1 set, 2 set, 3 set, 4 set, 5 set, 6 set, 7 set.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, 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.

SET BETTING A 5
Occorre pronosticare, in un incontro al meglio dei 5 set, quale sarà il risultato dell'incontro espresso in set.

PUBLIC

Sono previsti 6 possibili esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.
Se l'incontro non viene portato a termine, la scommessa sarà rimborsata.
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.

SET BETTING A 7
Occorre pronosticare, in un incontro al meglio dei 7 set, quale sarà il risultato dell'incontro espresso in set.
Sono previsti 8 possibili esiti: 4-0; 4-1; 4-2; 4-3; 3-4; 2-4; 1-4; 0-4.
Se l'incontro non viene portato a termine, la scommessa sarà rimborsata.
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.

SET X AI VANTAGGI SI/NO
Occorre pronosticare se il set indicato terminerà ai vantaggi (Si) o meno (No).
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato, 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.

SET X VINCE IL PUNTO Y
Occorre pronosticare il giocatore che segnerà un determinato punto nel set indicato.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato, 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.

T/T
Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà l'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore (o team) saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore (o team) si ritira prima dell'inizio dell'incontro.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Fan - Wang 4-2.

PUBLIC

Esito vincente: 1.

TESTA/TESTA SET

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o team) vincerà il set X dell'incontro.
Se un giocatore (o team) si ritira durante il set X, chi rimane risulterà vincente. Se un giocatore (o team) si ritira prima dell'inizio del set X, la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Fan - Wang.
  1° set: 8-11 > Esito: 2.
  2° set: 11-9 > Esito 1.
  3° set: 11-7 > Esito: 1.

T/T HANDICAP SET VINTI

Occorre pronosticare quale giocatore/team vincerà più set nell'incontro, considerando l'handicap, espresso in set, assegnato ad uno dei due giocatori/team.
Il valore dell'handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per primo; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio del giocatore/team indicato per secondo.
In caso di ritiro di un giocatore/team durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- Wang - Moregard 3-1.
  T/T Handicap (1.5) > Risultato dopo aver applicato l'handicap: 1.5-1 > Esito: 1.
  T/T Handicap (2.5) > Risultato dopo aver applicato l'handicap: 0.5-1 > Esito: 2.
  T/T Handicap (-0.5) > Risultato dopo aver applicato l'handicap: 3-0.5 > Esito: 1.

U/O PUNTI NELL'INCONTRO

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
In caso di ritiro di un giocatore, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto 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 PUNTI SET

PUBLIC

Occorre pronosticare se la somma dei punti totali segnati al termine del set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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, 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
Occorre pronosticare il giocatore (o team) che vincerà il torneo/la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se il giocatore (o team) non partecipa al torneo/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.

TIRO A SEGNO

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

TIRO A VOLO

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

TIRO CON ARCO

PUBLIC

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

TRAMPOLINO ELASTICO

PIAZZATO NEI PRIMI X
Occorre pronosticare se il partecipante indicato si piazzerà (SI) o meno (NO) nelle prime X posizioni della manifestazione di riferimento.
Se il partecipante indicato non prende parte 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:

- Olimpiadi 2024 - Trampolino elastico Femminile.
  Partecipante A piazzato tra i primi 3 della manifestazione.
  Posizione in classifica di A: 3°.
  Esito vincente: SI.
  Partecipante B piazzato tra i primi 5 della manifestazione.

PUBLIC

Posizione in classifica di B: 6°.
Esito vincente: NO.

T/T
Occorre pronosticare quale partecipante, tra i due indicati, otterrà il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima da parte di almeno uno di essi; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
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:

- Olimpiadi 2024 - Trampolino elastico Femminile.
  T/T Partecipante A - Partecipante B.
  Classifica: Partecipante A (4°) - Partecipante B (2°).
  Esito Vincente: 2.
  T/T Partecipante C - Partecipante E.
  Classifica: Partecipante C (1°) - Partecipante E (3°).
  Esito Vincente: 1.

VINCENTE
Occorre pronosticare quale partecipante vincerà la 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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato 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:

- Olimpiadi 2024 - Trampolino elastico Femminile.
  Classifica: Partecipante C (1°), Partecipante B (2°), Partecipante E (3°), ecc…
  Lista di esiti: A - B - C - D - Altro.
  Esito vincente: C.

PUBLIC

TRIATHLON

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni nella gara/manifestazione di riferimento.
Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

TUFFI

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se, in un determinata gara, l'atleta indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se l'atleta indicato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.
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
Occorre pronosticare l'atleta (o team) che vincerà la gara/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l'atleta (o team) pronosticato non partecipa alla gara/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.

VELA

DISTACCO GARA
La scommessa consiste nell'individuare il distacco finale tra imbarcazioni impegnate in un match-race (regata con solo 2 barche). Il margine di distacco tra le due imbarcazioni è considerato in una serie di scaglioni di tempo compresi tra 0-20 secondi e +90 secondi.
Qualora un'imbarcazione si ritiri da un match-race, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi. Qualora nessuna delle due barche arrivi al traguardo, la scommessa va 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.

PIAZZATO SUL PODIO
Occorre pronosticare se l'atleta (o team) indicato si piazzerà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa. Se l'atleta (o team) indicato non partecipa alla gara, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.
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 SERIE 4/7

PUBLIC

Occorre pronosticare il punteggio finale della serie di regate della manifestazione di riferimento tra le due imbarcazioni proposte, al meglio delle 7 gare.
Sono previsti 8 possibili esiti: 4-0; 4-1; 4-2; 4-3; 3-4; 2-4; 1-4; 0-4.
Qualora una imbarcazione si ritiri definitivamente dalla serie di regate prima che l'altra imbarcazione abbia raggiunto il punteggio necessario a vincere la serie, ai fini della certificazione, all'imbarcazione vincitrice verranno assegnati 4 punti e a quella perdente il punteggio raggiunto sul 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.

RISULTATO ESATTO SERIE 7/13
Occorre pronosticare il punteggio finale della serie di regate della manifestazione di riferimento tra le due imbarcazioni proposte, al meglio delle 13 gare.
Sono previsti 14 possibili esiti: 7-0; 7-1; 7-2; 7-3; 7-4; 7-5; 7-6; 6-7; 5-7; 4-7; 3-7; 2-7; 1-7; 0-7.
Qualora una imbarcazione si ritiri definitivamente dalla serie di regate prima che l'altra imbarcazione abbia raggiunto il punteggio necessario a vincere la serie, ai fini della certificazione, all'imbarcazione vincitrice verranno assegnati 7 punti e a quella perdente il punteggio raggiunto sul 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.

T/T
Occorre pronosticare quale delle due imbarcazioni vincerà la regata.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione alla regata di entrambe le imbarcazioni e alla conclusione della medesima da parte di almeno una di esse; in caso contrario la scommessa sarà rimborsata.
Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.
Esempio:

- T/T Emirates Team New Zealand - Luna Rossa (America's Cup 2021 - Regata 1).
  Emirates Team New Zealand vince la prima regata**.**
  Esito vincente: 1

T/T (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale tra le due imbarcazioni indicate otterrà il miglior piazzamento nella regata/manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente.

PUBLIC

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla regata/manifestazione di entrambe le imbarcazioni ed alla conclusione della medesima regata/manifestazione per almeno una imbarcazione. Nei casi contrari, si procede al rimborso 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.

VINCENTE
Occorre pronosticare chi vincerà la regata/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, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente.
Se l’esito pronosticato non partecipa alla regata/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.

PUBLIC