

PALINSESTO COMPLEMENTARE

Il palinsesto complementare è un programma di eventi e tipologie di scommesse personalizzate, implementate da JackpotCity, titolare della licenza e certificate dall'ADM, che si aggiungono al programma di eventi offerto dall'ADM;

Le scommesse all'interno del palinsesto complementare possono essere piazzate su eventi sportivi, eventi legati a corse di cavalli non inclusi nel programma di equitazione e eventi non sportivi, scelti dall'offerente e certificati dall'ADM.

1. L'oggetto delle scommesse piazzate all'interno del palinsesto complementare non deve:

a) riguardare eventi o comportamenti contrari all'ordine pubblico, alla moralità o alla decenza;

b) incitare direttamente o indirettamente reati o violazioni amministrative o incitare alla violenza o alla discriminazione, anche in base all'origine razziale o etnica, lingua, genere, condizione economica, orientamento sessuale o sulla base di convinzioni religiose, appartenenza a partiti politici, sindacati, associazioni o organizzazioni di natura industriale, religiosa, filosofica o politica, o sulla base di handicap fisici o mentali;

c) riguardare il risultato di procedimenti giudiziari pendenti o meramente potenziali dinanzi a tutti i tribunali o collegi arbitrali italiani o esteri; e non può riguardare o implicare in alcun modo dati sensibili o altri ambiti di vita privata tutelati dal "Codice in materia di protezione dei dati personali", di cui al d.lgs. n. 196 del 30 giugno 2003 e successive modifiche;d) essere già previsto all'interno del programma preparato dall'ADM.

2. JackpotCity ha il diritto di offrire, nell'ambito del palinsesto complementare, tipi di scommesse non previsti dal palinsesto ufficiale dell'ADM.

3. Al fine di ottenere l'autorizzazione ad eseguire le attività, JackpotCity presenta una domanda all'ADM, accompagnata dalla documentazione relativa agli eventi del palinsesto complementare, le caratteristiche delle nuove tipologie di scommessa e / o le scommesse che intende includere nel programma.

4. L'ADM si riserva il diritto di implementare il suo programma di eventi con l'inclusione di eventi o tipi di scommesse già certificate nell'ambito di un programma di eventi supplementari.

Per le scommesse approvate dall'ADM che fanno parte del Palinsesto Complementare, fare riferimento alle specifiche per ogni sport.

REGOLE GENERALI

1. Le tipologie di scommesse:

- scommesse singole: si deve pronosticare il risultato di un solo avvenimento; la potenziale vincita si ottiene moltiplicando la quota per l'importo della scommessa.
- scommesse multiple : si devono pronosticare i risultati di due o più avvenimenti. La quota totale si ottiene dal prodotto delle quote dei singoli eventi scelti. Moltiplicando questo valore per l'importo scommesso, si ottiene la potenziale vincita. Affinché la scommessa sia vincente devono risultare vincenti tutti gli esiti pronosticati.
- sistemi: Il sistema è una giocata, formata da più scommesse insieme, utilizzando più pronostici per i vari eventi. Il numero totale di scommesse effettuate all'interno del sistema corrisponderà a tutte le combinazioni possibili degli avvenimenti selezionati. Si possono inserire solo importi uguali per ogni colonna.

2. La posta unitaria di gioco per le scommesse a quota fissa è di € 0,05. L'importo minimo per ogni ricevuta di partecipazione per qualsiasi scommessa a quota fissa è di € 1,00 (un euro).

3. Non è possibile accettare scommesse a quota fissa la cui vincita potenziale è superiore a €50.000 (cinquantamila euro). Anche per i sistemi di scommesse la vincita massima per l'intero foglio di scommessa non può superare €50.000 (cinquantamila euro).

4. Le scommesse sono considerate valide se accettate e registrate dal sistema ADM / Sogei. L'ADM certifica il risultato dell'evento in base al risultato ottenuto sul campo di gioco indipendentemente da eventuali modifiche successive.

5. Le scommesse sono considerate nulle e quindi devono essere rimborsate ai clienti nei seguenti casi:

- se l'evento non si svolge entro tre giorni dalla data pubblicata nel Palinsesto ufficiale;
- se nessun partecipante si è "classificato" (ad es. nessuno è stato dichiarato vincitore o è stato inserito nella classifica finale dell'evento);
- se il luogo dell'incontro è cambiato e la squadra che avrebbe dovuto giocare in casa gioca in trasferta;
- nel caso di scommesse non sportive, se l'evento non si verifica, a meno che l'oggetto della scommessa sia il non verificarsi dell'evento;
- se a causa di problemi tecnici non è possibile controllare le scommesse piazzate;
- se la scommessa è stata piazzata per errore dopo la scadenza del termine applicabile.

6. Se uno o più risultati all'interno di una scommessa multipla non sono validi allora la scommessa rimane aperta, i risultati non validi saranno ignorati e verrà assegnato un prezzo pari a 1, e le vincite saranno ricalcolate ignorando i risultati non validi. Ad esempio, una tripla contenente una selezione non valida diventa una doppia sulle restanti due selezioni all'interno

della scommessa. Lo stesso approccio verrà applicato a tutte le scommesse multiple e di sistema.

7. In caso di pareggio non previsto dalle regole della scommessa, il pagamento è calcolato in base a quote di partecipazione. La quota, che non può essere inferiore a 1, viene divisa per il numero dei pareggi che si sono verificati (ad esempio 2 giocatori si classificano in pareggio per il mercato Capocannoniere della Coppa del Mondo, la puntata totale viene divisa per due e calcolata utilizzando le quote complete). La nuova quota ricavata da questo calcolo si applica anche per determinare la vincita della scommessa multipla contenente l'avvenimento.

8. Se un giocatore o una squadra non partecipa a una competizione o si ritira dopo l'inizio, le scommesse piazzate su quel risultato saranno risolte come perdenti. Eventuali eccezioni sono indicate nelle specifiche per ogni sport.

9. In caso di abbandono o ritiro di un giocatore, l'esito delle scommesse sarà determinato laddove il risultato sia stato già raggiunto, anche se l'evento è stato successivamente sospeso o cancellato.

10. Qualsiasi scommessa piazzata dopo l'ora di inizio ufficiale non offerta nei servizi di scommessa in tempo reale, sarà annullata.

11. Il risultato ufficiale è definitivo ai fini della risoluzione delle scommesse, salvo laddove specifiche regole stabiliscano il contrario. La posizione sul podio nelle gare sportive di motori, la cerimonia per l'assegnazione della medaglia in atletica e qualsiasi altra cerimonia ufficiale o presentazione in altri sport devono essere considerati come risultati ufficiali.

12. Ai fini dei mercati pari / dispari, zero gol o punti contano come pari, se non specificato diversamente.

13. JackpotCity non è responsabile per eventuali errori relativi all'annuncio, pubblicazione, orari, risultati o luoghi visualizzati su questo sito, nonostante tutti gli sforzi compiuti per garantire la loro accuratezza. È responsabilità esclusiva del cliente verificare che tali informazioni siano accurate al momento della pubblicazione.

14. JackpotCity si riserva il diritto di sospendere il pagamento qualora avesse prova delle seguenti eventualità: (i) l'integrità dell'evento è stata messa in dubbio o (ii) abbia avuto luogo una partita truccata. Le prove possono essere basate sulla dimensione, volume o modello delle scommesse effettuate con JackpotCity su uno o tutti i nostri canali di scommessa

15. Ogni giocatore può aprire e utilizzare un solo conto di gioco. Ci riserviamo il diritto di sospendere i conti di gioco duplicati fino a quando tutti i dettagli e le somme presenti sui conti (appartenenti a una sola persona) non saranno verificati. Al termine della verifica, un solo conto resterà attivo, mentre tutti gli altri verranno chiusi.

16. Ai fini del regolamento, arrotondiamo sempre a 2 cifre decimali. Per esempio: € 0,10 a 3,75 (11/4) genera un ritorno di € 0,37.

ATTENZIONE:

- Nel caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 13, comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse, che prevede la divisione dell'intera quota per il numero di eventi classificati in parità fermo restando quanto disposto dall'art. 9 comma 1 dello stesso decreto che non ammette quote inferiori ad 1 (uno).

- L'esito degli avvenimenti sportivi oggetto di scommessa è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sull'esito già certificato ai fini delle scommesse.(art. 6 comma 2 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse).

- La scommessa su un avvenimento sportivo è considerata non valida (art. 7 comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse):

a) quando l'avvenimento non si è svolto entro i tre giorni successivi alla data stabilita nel programma ufficiale.(a titolo di esempio, ricade in questo ambito la vittoria a tavolino in quanto il match effettivamente non si è disputato e non si disputerà).

b) Nel caso di scommesse su risultati parziali e su altri fatti connessi ad un avvenimento sportivo, la scommessa è comunque valida quando il risultato oggetto della stessa è già maturato sul campo di gara, anche se, in momenti successivi, l'avvenimento è sospeso o annullato.

N.B.

Per la determinazione dell'esito vincente sono considerati i tempi regolamentari dell'incontro se non diversamente indicato.

In caso di manifestazione con un format diverso da quello regolarmente stabilito sarà presente la specifica "(POSS. CAMBIO FORMAT)".

Con "format diverso da quello regolarmente stabilito" si intende che l'incontro non sarà disputato nei regolari 90 minuti di gioco (più recupero), ma bensì la durata dell'incontro avrà un minutaggio diverso (format da 80, 70, 60. Etc minuti).

L'esito vincente è quello che si realizza sul campo di gara; le sue eventuali modificazioni non incidono sulla validità delle scommesse.

Nel calcio, sugli incontri i cui tempi di gioco risultano essere tre o più, per la determinazione dell'esito vincente relativamente al primo tempo, saranno considerati come validi i risultati maturati sul campo nei primi 45 minuti di gioco.

Negli sport a tempo qualora il direttore di gara, per qualsiasi motivo, ponga regolarmente fine al match prima del normale termine di gioco (esempio: nel calcio prima che siano trascorsi 90

minuti) il risultato finale dell'incontro, se omologato dall'ente organizzatore, verrà comunque considerato valido.

Qualora un match interrotto recuperi entro i tre giorni ripartendo dal primo minuto di gioco, sarà creato un nuovo avvenimento e gli esiti che si realizzeranno sulla nuova partita non saranno validi per l'avvenimento interrotto o sospeso.

Per la refertazione della partita interrotta saranno considerati validi gli esiti maturati sul campo prima della sospensione.

Per la determinazione della squadra vincitrice della manifestazione oggetto di scommessa saranno considerati anche gli eventuali playoff. Nel caso in cui, per la determinazione della squadra vincente, si faccia riferimento alla sola Regular Season, tale informazione sarà specificata nella descrizione dell'avvenimento con la sigla "RS". Tale regola sarà applicata anche per le scommesse relative ai testa/testa.

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.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione/gara o della premiazione (atleti sul podio) non saranno conteggiate.

QUOTE MAGGIORATE / QUOTE SPECIALI

SEGNANO TUTTE

Questa scommessa consiste nel pronosticare se tutte le squadre elencate nella descrizione della scommessa segneranno almeno un goal a testa nella loro rispettiva partita durante i tempi regolamentari (SI) oppure che almeno una delle squadre non segni nessuna rete (NO). Si precisa che le scommesse saranno valide solo se tutte le partite delle squadre oggetto di scommessa, verranno regolarmente concluse. Anche se una sola partita non dovesse concludersi, le scommesse saranno mandate a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Per la refertazione fanno fede i dati diramati dalle leghe ufficiali delle partite oggetto di scommessa.

TUTTE GOAL

Questa scommessa consiste nel pronosticare se tutte le partite elencate nella descrizione della scommessa termineranno con il risultato di GOAL (entrambe le squadre segnano almeno un goal nell'incontro durante i tempi regolamentari, esito SI) oppure che almeno una delle partite termini con il risultato di NOGOAL (almeno una delle squadre non segna, esito NO). Si precisa che le scommesse saranno valide solo se tutte le partite delle squadre oggetto di scommessa, verranno regolarmente concluse. Anche se una sola partita non dovesse concludersi, le scommesse saranno mandate a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Per la refertazione fanno fede i dati diramati dalle leghe ufficiali delle partite oggetto di scommessa.

VINCERANNO TUTTE

Questa scommessa consiste nel pronosticare se tutte le squadre indicate nella descrizione della scommessa vinceranno la loro partita (SI) oppure che almeno una delle squadre elencate non vincerà la partita nei tempi regolamentari (NO). Si precisa che le scommesse saranno valide solo se tutte le partite delle squadre oggetto di scommessa, verranno regolarmente concluse. Anche se una sola partita non dovesse concludersi, le scommesse saranno mandate a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Per la refertazione fanno fede i dati diramati dalle leghe ufficiali delle partite oggetto di scommessa.

TUTTI AMMONITI

Questa scommessa consiste nel pronosticare se tutti i giocatori indicati nella descrizione della scommessa riceveranno almeno un cartellino giallo durante la loro partita (SI) oppure che almeno uno dei giocatori elencati non lo riceverà durante la partita nei tempi regolamentari (NO). La scommessa è riferita solo ai giocatori effettivamente scesi in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina. Si precisa che le scommesse saranno valide solo se tutti i giocatori oggetto di scommessa scenderanno in campo e se tutte le partite delle squadre oggetto di scommessa, verranno regolarmente concluse. Anche se una sola partita non dovesse concludersi, le scommesse saranno mandate a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al

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

TUTTE PAREGGIANO

Questa scommessa consiste nel pronosticare se tutti i giocatori indicati nella descrizione della scommessa riceveranno almeno un cartellino giallo durante la loro partita (SI) oppure che almeno uno dei giocatori elencati non lo riceverà durante la partita nei tempi regolamentari (NO). La scommessa è riferita solo ai giocatori effettivamente scesi in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina. Si precisa che le scommesse saranno valide solo se tutti i giocatori oggetto di scommessa scenderanno in campo e se tutte le partite delle squadre oggetto di scommessa, verranno regolarmente concluse. Anche se una sola partita non dovesse concludersi, le scommesse saranno mandate a rimborso. Nel caso di ritiro o sospensione dell'incontro e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ARRAMPICATA SPORTIVA

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta/della squadra X, quello/a che si piezzerà in seconda posizione.

La lista esiti potrà contenere anche ""ALTRO"" con cui si intendono gli atleti/le squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta/della squadra X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

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

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

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

ATLETICA LEGGERA

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di Ori nella manifestazione di riferimento.

Se entrambi gli atleti/squadre vincono lo stesso numero di medaglie, sarà considerato vincente il segno X.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

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

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie nella manifestazione di riferimento.

Se entrambi gli atleti/squadre vincono lo stesso numero di medaglie, sarà considerato vincente il segno X.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

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

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie nella manifestazione di riferimento.

Se entrambi gli atleti/le squadre vincono lo stesso numero di medaglie, sarà considerato vincente il segno X.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

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

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Nazionalità del Vincitore

Si deve pronosticare la nazionalità della squadra/dell'atleta che si aggiudicherà la manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche ""ALTRO"" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

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

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

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Record Mondiale Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa batterà (esito SI), o meno (esito NO), il record del mondo nella manifestazione o gara di riferimento. In caso di eguaglio ad un record del mondo già esistente l'esito vincente è NO.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti.

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

Testa a Testa Gara

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla gara ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude, le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Under/Over Medaglie Atleta

Si deve pronosticare se le medaglie vinte (somma di ori, argento e bronzi) dall'atleta oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Under/Over Medaglie Squadra

Si deve pronosticare se le medaglie vinte (somma di ori, argento e bronzi) dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Under/Over Ori Atleta

Si deve pronosticare se le medaglie d'oro vinte dall'atleta oggetto di scommessa saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Under/Over Ori Squadra

Si deve pronosticare se le medaglie d'oro vinte dalla squadra oggetto di scommessa saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Vincente senza Atleta/Squadra X

Si deve pronosticare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa escludendo l'atleta/la squadra indicata nella descrizione della scommessa oppure, nel caso di vittoria "dell'atleta X/della squadra X" chi arriverà secondo in classifica.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

AUTOMOBILISMO

Per le scommesse sull'Automobilismo il risultato valido è quello emesso dalla Federazione Ufficiale. Eventuali e successive modifiche alla classifica diramata non sono considerate valide ai fini delle scommesse.

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

T/T

Si deve pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica dell'evento oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione, anche in caso di avvenimento non completato per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale. Le scommesse vanno a rimborso se uno o entrambi i piloti non partecipano all'avvenimento o se nessuno dei due risulta classificato al termine dello stesso.

Vincente Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica dell'evento oggetto di scommessa. Ai fini della refertazione, anche in caso di avvenimento non completato per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale. Se un pilota presente nella lista pubblicata non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, se nessuno dei piloti presenti nella lista risulta classificato al termine dell'avvenimento le scommesse vanno a rimborso.

T/T Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della gara. Ai fini della refertazione, anche in caso di gara non completata per un qualsiasi motivo fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale e le scommesse vanno a rimborso solo se uno o entrambi i piloti non partecipano alla gara, o se nessuno dei due piloti risulta classificato al termine della stessa.

Vincente Gruppo Gara

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara. Ai fini della refertazione, anche in caso di gara non completata per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale, se un pilota presente nella lista pubblicata non partecipa

o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, se nessuno dei piloti presenti nella lista risulta classificato al termine della gara le scommesse vanno a rimborso.

Scuderia del Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia alla quale appartiene il pilota che vincerà la singola gara. Se nessuno dei piloti della scuderia partecipa alla gara, le scommesse accettate su quella scuderia verranno considerate perdenti. Ai fini delle refertazioni si fa riferimento alla classifica ufficiale diramata dalla FIA.

Nazionalità del vincitore

La scommessa consiste nel pronosticare la nazionalità del pilota che vincerà il singolo Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Giro più veloce del GP

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che realizzerà il giro più veloce durante il Gran Premio.

N.B. Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Vincente Qualifica Ufficiale

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale.

N.B. Se un pilota non partecipa alla Qualifica Ufficiale, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti.

Vincente Qualifica Sprint

Bisogna pronosticare il pilota che vincerà la Qualifica Sprint. Se un pilota non partecipa alla Qualifica Sprint, le scommesse accettate su quel concorrente verranno considerate perdenti. Con la voce "Altro" si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati. Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione. In caso di avvenimento sospeso o interrotto e per tutto quello non espressamente menzionato si fa riferimento al DM vigente.

T/T Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica delle Qualifiche Ufficiali di uno specifico Gran Premio. Ai

fini della refertazione, anche in caso di qualifica non completata per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale, le scommesse vanno a rimborso se uno o entrambi i piloti non partecipano alle Qualifiche o se nessuno dei due risulta classificato al termine delle stesse.

Vincente Gruppo Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine delle Qualifiche Ufficiali. Ai fini della refertazione, anche in caso di qualifica non completata per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale, se un pilota presente nella lista pubblicata non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, se nessuno dei piloti presenti nella lista risulta classificato al termine delle Qualifiche Ufficiali le scommesse vanno a rimborso.

Scuderia del Vincente Qualifiche

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia alla quale appartiene il pilota che vincerà la Qualifica Ufficiale. Se nessuno dei piloti della scuderia partecipa, le scommesse accettate su quella scuderia verranno considerate perdenti. Ai fini delle refertazioni si fa riferimento alla classifica ufficiale diramata dalla FIA.

Vincente Prove Libere X

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra i piloti proposti vincerà una determinata sessione delle prove libere. La lista include anche l'esito Altro. Verranno utilizzati come riferimento ufficiale i tempi dei giri e l'ordine della classifica fornita dalla FIA. Se un pilota non partecipa, le scommesse accettate su quel concorrente saranno considerate perdenti.

Podio/PiazzatoSI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un pilota si classificherà nelle prime tre posizioni di una specifica gara.

Podio in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatto ordine nella composizione del podio(1°,2°,3° classificato in ordine) al termine della gara o della manifestazione. Se un pilota, presente nella lista pubblicata, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate valide e quindi non è previsto il rimborso.

Podio non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del podio al termine di una gara, indipendentemente dall'ordine d'arrivo dei piloti selezionati.

Accoppiata Primi Due in Ordine

Nella scommessa " ACCOPPIATA PRIMI DUE IN ORDINE " si richiede di pronosticare le accoppiate dei piloti che si piezzeranno al primo e al secondo posto durante il Gran Premio, scegliendoli da una lista fornita dal provider. La lista include anche l'esito Altro. Per la refertazione anche in caso di gara non completata per qualsiasi motivo, verrà utilizzato come riferimento ufficiale l'ordine della classifica fornita dalla FIA.

Accoppiata Primi Due non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la composizione del primo e secondo posto sul podio al termine della gara o della manifestazione senza considerare l'esatto ordine d'arrivo dei piloti selezionati. Se un pilota, presente nella selezione, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate valide e quindi non è previsto il rimborso.

Piazzato tra i Primi 6 SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se in un Gran Premio, un determinato pilota si piezzerà o meno nelle prime 6 posizioni. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde), nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Pilota a Punti SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se, in un Gran Premio, un determinato pilota otterrà o meno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti necessari alle classifiche dei Campionati del Mondo (ovvero se si classificherà tra il 1° posto e il 10° posto). Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde), nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Team a Punti SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se, in un Gran Premio, entrambe le monoposto di una stessa scuderia otterranno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti necessari alle classifiche dei Campionati del Mondo (ovvero si classificheranno tra il 1° posto e l'10°)

Entrambi i Piloti della Scuderia a Punti Singolo GP SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se, in un Gran Premio, entrambe le monoposto di una stessa scuderia otterranno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti necessari alle classifiche dei Campionati del Mondo (ovvero si classificheranno tra il 1° posto e il 10° posto). Ai fini delle scommesse entrambe le monoposto della scuderia selezionata devono prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) e non devono essere dichiarati "non partiti" dagli organi ufficiali responsabili dello svolgimento dell'evento, nel caso contrario si procede al rimborso.

Classificato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se il pilota indicato risulterà CLASSIFICATO o NON CLASSIFICATO a fine gara. Per essere classificato il pilota dovrà aver percorso almeno il 90% dei giri coperti dal vincitore (arrotondato per difetto al numero intero di giri più vicino)

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara del possibile oggetto di scommessa, nel caso contrario si procede al rimborso della stessa.

Esempio 1:

Gran Premio Italia: giri previsti 70.

Per essere considerato classificato un pilota dovrà avere completato almeno 63 giri.

Esempio 2:

Gran Premio Italia: giri previsti 70.

Giri completati dal vincitore 60.

Per essere considerato classificato un pilota dovrà avere completato almeno 54 giri.

Under/Over Classificati

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero dei piloti che completeranno il GP sarà superiore (over) o inferiore (Under) all'indice proposto. Per potersi considerare classificato un pilota deve completare almeno il 90% dei giri completati dal vincitore, come da regolamento FIA.

Under/Over Piloti Ritirati 1° Giro

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di piloti ritirati per un qualsiasi motivo nel corso del 1° giro di una gara saranno un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito.

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 dell'emanazione dell'ordine di arrivo da parte dell'ente organizzatore. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Piloti Ritirati al 1° Giro

Nella scommessa " N°PILOTI RITIRATI AL 1° GIRO " si richiede di pronosticare, tra le selezioni disponibili, il numero di piloti effettivamente partiti dalla griglia di partenza, ma ritirati prima del termine del primo giro di corsa.

Leader alla Fine del 1° Giro

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota, tra quelli indicati nella lista, sarà al primo posto al termine del primo giro di una determinata gara (esclusi giri di ricognizione). Se un pilota presente nella lista non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo senza aver completato il primo giro, le scommesse accettate su quel determinato pilota sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Nel caso in cui la partenza avvenga con la presenza di safety car in pista le scommesse su questo mercato saranno rimborsate. Nel caso in cui non viene completato il primo giro per interruzione definitiva della gara la scommessa sarà rimborsata.

Primo Pilota a Ritirarsi

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritiri più di un pilota, si applicano le regole per gli ex-aequo. Ai fini delle scommesse il pilota selezionato deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) e nel caso in cui non partecipi del tutto alla gara o si ritiri durante il giro di ricognizione le scommesse abbinate su quel determinato pilota saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Prima Scuderia a Ritirarsi

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà la scuderia del primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritirino piloti di scuderie diverse, si applicano le regole per gli ex-aequo. Ai fini delle scommesse almeno un pilota della scuderia selezionata deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) in tutti gli altri casi le scommesse saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Nazionalità Primo Pilota a Ritirarsi

La scommessa consiste nel pronosticare la nazionalità del primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritirino piloti di nazionalità diverse, si applicano le regole per gli ex-aequo. Ai fini delle scommesse almeno un pilota della nazionalità selezionata deve prendere parte alla gara (partire al semaforo verde) in tutti gli altri casi le scommesse saranno considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

1° Classificato/Ultimo Classificato

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente il pilota vincitore e il pilota che si classificherà ultimo in una determinata gara. Ai fini delle scommesse non vengono considerati i piloti non classificati e fa fede la classifica della gara diramata dalla federazione. Se un pilota presente nella selezione si ritira o non partecipa per un qualsiasi motivo alla gara le scommesse sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Tripletta si/no

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato Gran Premio un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere la vittoria del Gran Premio, il giro più veloce e la vittoria della sessione che determina la pole position.

Tripletta si/no Pilota

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato Gran Premio un determinato pilota riuscirà ad ottenere la vittoria del Gran Premio, il giro più veloce e la vittoria della sessione che determina la pole position.

Safety Car si/no

La scommessa consiste nel pronosticare se durante lo svolgimento di un Gran Premio – compreso il momento della partenza – vi sarà ingresso in pista della Safety Car (la Virtual Safety Car non è valida ai fini della scommessa).

Pit Stop più veloce

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra effettuerà un cambio di gomme (tutte) ad un pilota della scuderia più velocemente durante lo svolgimento di un Gran Premio.

Migliore della Lista Piloti Singolo GP

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota, all'interno di una lista proposta da A.A.M.S, ottiene il miglior piazzamento finale in un determinato Gran Premio.

Vittoria/Partenza Singolo GP

La scommessa consiste nel pronosticare da quale posizione della griglia di partenza è partito il pilota che risulta vincitore di un determinato Gran Premio.

Si può scegliere fra una delle seguenti posizioni in griglia:

Pole position

2° posto

3° o 4° posto

5° , 6° o 7° posto

Dall'8° al 13° posto

Altro

Vincente GP F1 Live

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il singolo GP. L'accettazione delle giocate può essere effettuata, orientativamente, fino ad giro dall'arrivo di gara.

Casa Costruttrice Motore Del Vincente Gara

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della vettura di appartenenza del pilota che vincerà la singola gara. Se nessuno dei piloti del costruttore partecipa alla gara, le scommesse accettate su quel costruttore verranno considerate perdenti.

Casa Costruttrice Motore Del 1° Pilota Che Si Ritira singola Gara

La scommessa consiste nel pronosticare la casa costruttrice del motore della vettura del primo pilota a ritirarsi definitivamente durante una gara. Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero del giro di gara in cui avviene il ritiro, nel caso in cui in uno stesso giro si ritirino più vetture con motori di case costruttrice diverse, si applicano le regole per gli ex-aequo. Le scommesse saranno considerate perdenti, e non è previsto il rimborso, se nessuna vettura con motore della casa costruttrice selezionata prende parte alla gara(partire al semaforo verde).

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota o la scuderia che si classificherà al primo posto nella gara escludendo dalla lista un determinato esito. Se un pilota o una scuderia presente nella lista pubblicata non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso.

Primo Pit Stop

Si deve pronosticare il pilota che effettuerà il primo Pit Stop nella gara del Gran Premio di riferimento. Se il pilota oggetto di scommessa non partecipa o viene squalificato le scommesse sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, fa fede il regolamento ADM. Ai fini della refertazione viene considerato l'ordine d'ingresso ai box dopo la partenza della gara diramato dall'ente ufficiale della manifestazione.

U/O Giri fino al Pit Stop X della gara

Occorre pronosticare se il numero di giri percorsi dalla partenza fino al pit-stop X della gara di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. - Con l'esito "Under" si pronostica che il giro in cui verrà effettuato il pit stop X della gara di riferimento sarà inferiore ad un valore prestabilito. - Con l'esito "Over" si pronostica che il giro in cui verrà effettuato il pit stop X della gara di riferimento sarà superiore ad un valore prestabilito. Se il pit stop X della gara non verrà effettuato, la scommessa sarà rimborsata. Se una vettura entra nella pit lane e si ritira, sarà comunque considerato come un pit stop 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 Prove Libere

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica delle Prove Libere di riferimento di uno specifico Gran Premio. Ai fini della refertazione, anche in caso di prove libere non completate per un qualsiasi motivo, fa fede l'ordine di classifica diramato dalla Federazione Ufficiale, le scommesse vanno a rimborso se uno o entrambi i piloti non partecipano alle prove libere o se nessuno dei due risulta classificato al termine delle stesse.

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. Nella voce "Altro" sono ricompresi tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Restano valide le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara, o si ritira, oppure viene squalificato prima o durante il range di giri X-Y. Ai fini della refertazione 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. Ai fini della refertazione 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. Nella voce "Altro" sono ricompresi tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda alla normativa vigente. Restano valide le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara, o si ritira, oppure viene squalificato prima o durante il giro X. Ai fini della refertazione 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 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). Ai fini della refertazione faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ANTEPOST

Vincente Mondiale Piloti

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che vincerà il mondiale.

N.B. Se un pilota non partecipa, o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate su quel pilota verranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dalla Federazione ufficiale.

Vincente Mondiale Scuderie

La scommessa consiste nel pronosticare la scuderia che vincerà il mondiale Costruttori.

N.B. Se una scuderia non partecipa, o non termina la stagione per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate verranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dalla Federazione ufficiale.

T/T Mondiale Piloti

La scommessa consiste nel pronosticare il pilota che, tra i due proposti, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica finale del mondiale diramata dalla Federazione ufficiale. Le scommesse andranno a rimborso se uno o entrambi i piloti non prendono parte al mondiale.

Prossimo Pilota Ufficiale Scuderia X

La scommessa consiste nel pronosticare quale pilota della lista offerta, subentrerà come pilota ufficiale di una determinata scuderia.

Under/Over Gran Premi Vinti Pilota

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di gran premi vinti da un determinato pilota nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se un pilota non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

Under/Over Gran Premi Vinti Scuderia

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di gran premi vinti da una determinata scuderia nel corso del mondiale sarà un numero superiore o inferiore ad un indice prestabilito. Ai fini delle scommesse se una scuderia non termina per un qualsiasi motivo la stagione, si procederà con il rimborso delle scommesse nel caso in cui l'esito non sia già certificabile.

BADMINTON

Testa a testa

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa le scommesse vanno a rimborso qualora un giocatore si ritiri prima di scendere in campo.

Testa a testa Match

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa le scommesse vanno a rimborso qualora un giocatore si ritiri prima di scendere in campo.

Testa a testa Set x

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà un determinato set di un incontro. Se un giocatore si ritira durante il set, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti; viceversa le scommesse vanno a rimborso qualora un giocatore si ritiri prima dell'inizio del set.

Set Betting a 3

Si deve pronosticare l'esatto punteggio finale dell'incontro, in termini di set, e prevede 4 esiti 2-0, 2-1, 1-2, 0-2. Le scommesse sul set betting vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Pari/Dispari Set x

Si deve pronosticare se il numero totale di punti segnati da entrambi i giocatori durante un determinato set di un incontro sia un numero pari o dispari. Le scommesse vanno a rimborso nel caso in cui il set non venga disputato o venga definitivamente interrotto.

Vincente Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che, tra quelli indicati nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara/manifestazione.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa o si ritira le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è previsto il rimborso.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare l'atleta o squadra che si classificherà al primo posto nella gara o manifestazione sportiva escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un atleta o squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa alla gara o si ritira durante la stessa le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi non è

previsto il rimborso. Nel caso in cui nella lista proposta non dovessero essere presenti tutti gli esiti possibili verrà sempre inclusa la voce "Altro".

Vincente Si/No

La scommessa consiste nel pronosticare se l'atleta o squadra proposta vincerà (Esito Si) o meno (Esito No) una determinata gara/manifestazione.

BANDY

1X2

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro, esclusi eventuali tempi supplementari.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto di un determinato torneo.

BASEBALL

Per le scommesse sul baseball il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita, compresi eventuali extra-inning.

T/T Risultato

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

1. indica la vittoria della squadra di casa;
2. indica la vittoria della squadra ospitata.

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro al termine di eventuali extra-inning considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il risultato della scommessa viene determinato sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio realizzato sul campo dalla squadra al quale lo svantaggio è stato assegnato.

1X2 (Esclusi Extra Inning)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'incontro col tradizionale metodo 1X2. Ai fini delle scommesse non verranno considerati eventuali extra innings.

T/T + Under/Over (Inclusi Extra Inning)

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente il vincitore dell'incontro e se il punteggio totale realizzato da entrambe le squadre sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali extra innings.

Under/Over

La scommessa consiste nel pronosticare se i punti complessivamente segnati in una partita superino o no il limite prefissato (da 6,5 a 12,5).

Nell'ipotesi under la previsione sarà una partita con un massimo di punti pari a 6, 7, 8... 12; con over il pronostico prevede che la somma dei punti realizzati dalle due squadre siano uguali o superiori a 7, 8, 9...13. Il risultato valido è quello al termine degli eventuali tempi supplementari (extra-inning).

Under/Over Squadra 1

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 1. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali extra inning.

Under/Over Squadra 2

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di punti segnati in un incontro dalla squadra 2. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali extra inning.

1X2 1° Inning

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vince il 1° inning secondo il tradizionale metodo 1x2

Under/Over Punti 1° Inning

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel primo inning di un incontro sarà superiore o inferiore ad un margine prestabilito.

1X2 dopo 5 Inning

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato dell'incontro al termine del 5° inning. Nel caso di partita interrotta o rinviata prima del completamento del 5 inning si fa fede al regolamento ADM.

Under/Over dopo 5 Innin

La scommessa consiste nel pronosticare se al termine del 5° inning il punteggio della partita sarà superiore o inferiore ad un determinato spread. Nel caso di partita interrotta definitivamente senza aver completato i primi 5 innings le scommesse andranno a rimborso qualora non si sia raggiunto alcun risultato certificabile.

Margine Vittoria Fasce

La scommessa consiste nel pronosticare la differenza di punti con cui una delle due squadre vince l'incontro al termine di eventuali extra innings.

Extra Inning SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'incontro terminerà o meno agli extra inning.

Pari/Dispari

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti ottenuti dalle due squadre, al termine di eventuali extra-inning, sarà pari o dispari.

U/O numero vittorie squadra

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale delle vittorie di una specifica squadra durante la REGULAR SEASON di un determinato campionato sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato . La scommessa non terrà conto dei PLAY OFF.

Passaggio turno

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte passerà al turno successivo di una determinata manifestazione.

Ris. esatto serie 4/7

La scommessa consiste nel pronosticare con quale risultato esatto terminerà la serie di incontri tra le due squadre indicate. Questo mercato viene offerto per le serie giocate con il formato al meglio di 7 partite.

Ris. esatto serie 3/5

La scommessa consiste nel pronosticare con quale risultato esatto terminerà la serie di incontri tra le due squadre indicate. Questo mercato viene offerto per le serie giocate con il formato al meglio di 5 partite.

Giocatore Maggior Numero Di Home Run Reg. Season

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di Home Run nella Regular Season di un determinato campionato. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dal sito ufficiale della manifestazione. Se un giocatore presente nella lista non partecipa o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse abbinate su di lui resteranno valide e non è previsto il rimborso.

Pitcher Maggior Numero Di Vittorie Reg. Season

Si deve pronosticare il pitcher (lanciatore) che otterrà il maggior numero di "Vittorie" nella specifica statistica riferita ai lanciatori, al termine della Regular Season di un determinato campionato. Ai fini della refertazione si fa riferimento a quanto diramato dal sito ufficiale della manifestazione. Se un giocatore presente nella lista non partecipa o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse abbinate su di lui resteranno valide e non è previsto il rimborso.

BASKET

N.B.

Per le scommesse che hanno validità ai Tempi Supplementari si specifica che il risultato valido ai fini della refertazione sarà quello maturato al termine di eventuali Tempi Supplementari, anche nei casi in cui il regolamento delle manifestazioni oggetto di scommessa prevede lo svolgimento dei Tempi Supplementari oltre ai casi di incontro terminato in parità nei Tempi Regolamentari.

T/T Risultato

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra delle due seguenti opzioni:

segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta.

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

T/T Handicap

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita scegliendo una tra delle due seguenti opzioni:

segno 1 vittoria della squadra di casa; segno 2 vittoria della squadra in trasferta, 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 al termine della partita.

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

T/T Handicap 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 1° Tempo di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella prima metà dell'incontro.

T/T Handicap 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 2° Tempo di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

T/T Handicap 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 1° quarto di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 1° quarto.

T/T Handicap 2° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 2° quarto di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2° quarto.

T/T Handicap 3° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 3° quarto di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3° quarto.

T/T Handicap 4° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà il 4° quarto di un incontro, l'esito sarà determinato applicando lo spread handicap al totale dei punti segnati dalla squadra selezionata. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 4° quarto e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

T/T – X/Quarto

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

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

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

1X2 Basket (Spread 5.5)

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita secondo la seguente modalità:

segno 1 vittoria della squadra di casa con scarto maggiore di 5 punti;

segno X vittoria di una delle squadre con scarto pari o inferiore di 5 punti;

segno 2 vittoria della squadra ospitata con scarto maggiore di 5 punti;

il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

1X2 (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale della partita al termine dei tempi regolamentari col tradizionale metodo 1X2:

segno 1 vince la squadra di casa;

segno X pareggio;

segno 2 vince la squadra ospite.

1X2 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della prima metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della prima metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità).

1X2 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito della seconda metà dell'incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine della seconda metà dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

1X2 1° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 1° Quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del 1° Quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 1° Quarto dell'incontro.

1X2 2° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 2° Quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del 2° Quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 2° Quarto dell'incontro.

1X2 3° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 3° Quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X

(al termine del 3° Quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 3° Quarto dell'incontro.

1X2 4° Quarto (Senza Scarto)

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito del 4° Quarto di un incontro. Vengono offerti tre possibili esiti: 1 (la squadra in casa è in vantaggio), 2 (la squadra ospite è in vantaggio), X (al termine del 4° Quarto dell'incontro le due squadre sono in una situazione di parità). Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 4° Quarto dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

1X2- X/Quarto (spread 2.5)

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

Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta con un margine superiore a 2 punti, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore a 2 punti, con il segno X il loro pareggio o una differenza di punti inferiore od uguale a 2 punti.

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

U/O Punti 3 scelte (Tempi Regolamentari)

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato), OVER (superiore al parametro prefissato) o ESATTAMENTE uguale ad un parametro prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati solo i tempi regolamentari.

Under/Over punti (Inclusi Supplementari) (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 1° Tempo di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 2° Tempo di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 1° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 2° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 2° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 3° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 3° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Under/Over punti 4° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 4° Quarto di un incontro sarà UNDER (inferiore allo spread prefissato) oppure OVER (superiore al parametro prefissato).

Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nel 4° quarto dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti casa (Inclusi Supplementari) (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 1 al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti ospite (Inclusi Supplementari) (anche live)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 2 al termine di un incontro sarà UNDER (inferiore al parametro prefissato) o OVER (superiore al

parametro prefissato). Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Under/Over punti casa 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Tempo di un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over punti ospite 1° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Tempo di un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over punti casa 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Quarto di un incontro dalla squadra 1 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Under/Over punti ospite 1° Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti segnati nel 1° Quarto di un incontro dalla squadra 2 sarà inferiore o superiore ad un determinato valore.

Pari/Dispari (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati da entrambe le squadre al termine di un incontro è un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche i tempi supplementari.

Pari/Dispari 1° Temp

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 1° Tempo di un incontro sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella prima metà dell'incontro.

Pari/Dispari 2° Tempo

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale dei punti realizzati da entrambe le squadre nel 2° Tempo di un incontro sarà un numero pari o dispari. Ai fini delle scommesse verrà considerato solo il punteggio realizzato nella seconda metà dell'incontro e non verranno considerati eventuali tempi supplementari.

Pari/Dispari punti casa (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 1 durante un incontro, inclusi tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari punti ospite (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra 2 durante un incontro, inclusi tempi supplementari, sarà un numero pari o dispari.

Pari/Dispari – X/Quarto

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei punteggi delle due squadre per un determinato quarto di gioco sia un numero pari o dispari.

In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

1° Tempo/Finale

La scommessa consiste nel pronosticare, durante un incontro, l'esatta combinazione di chi vincerà il Primo Tempo e chi vincerà il match. Ai fini delle scommesse vengono considerati solo i tempi regolamentari.

T/T Risultato + U/O Punti (Inclusi Supplementari)

La scommessa consiste nel pronosticare contemporaneamente il vincitore dell'incontro e se il punteggio totale realizzato da entrambe le squadre sarà superiore o inferiore ad un indice prefissato. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari.

Quarto con il Punteggio più Alto

La scommessa consiste nel pronosticare il quarto di gioco di una partita in cui verranno segnati più punti, sommando quelli effettuati da entrambe le squadre. Verranno offerti 5 possibili esiti: 1° quarto, 2° quarto, 3° quarto, 4° quarto (esclusi tempi supplementari) e Pareggio che si verifica nel momento in cui tutti i quarti hanno lo stesso punteggio oppure 2 o più quarti hanno lo stesso punteggio superiore agli altri quarti.

Tempi Supplementari SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se l'incontro proseguirà o meno ai tempi supplementari. Se il punteggio alla fine dei tempi regolamentari è in pareggio, l'incontro prosegue con i supplementari e quindi l'esito vincente sarà SI. Se il vincitore viene determinato già dal punteggio alla fine del Quarto Quarto, i supplementari non vengono disputati e l'esito vincente sarà No.

Margine Vittoria 6 Esiti

La scommessa consiste nel pronosticare il margine con il quale una delle due squadre vince l'incontro, scegliendo fra 3 fasce predefinite offerte per ciascuna squadra:

A 1-5; A 6-10; A >10;

B 1-5; B 6-10; B >10;

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari

Margine Vittoria 7 Esiti

La scommessa consiste nel pronosticare il margine con il quale una delle due squadre vince l'incontro, scegliendo fra i sette esiti elencati qui di seguito proposti:

1-5; 6-10; 11-15; 16-20; 21-25; 26-30; >30

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Margine Vittoria 12 Esiti

La scommessa consiste nel pronosticare il margine con il quale una delle due squadre vince l'incontro, scegliendo fra 6 fasce predefinite offerte per ciascuna squadra:

A 1-5; A 6-10; A 11-15; A 16-20; A 21-25; A >26;

B 1-5; B 6-10; B 11-15; B 16-20; B 21-25; B >26;

Il risultato valido è quello ottenuto al termine della partita compresi eventuali tempi supplementari.

Marcatore 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare chi tra due giocatori, per un determinato incontro, ottiene un maggior numero di punti. Gli esiti possibili di scommessa sono 3: con il segno 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore proposto; con il segno 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore proposto; con il segno X si pronostica la parità di punteggio tra i due giocatori proposti. Se uno dei due giocatori o entrambi non scendono sul parquet di gioco (mancata entrata in campo) la scommessa va a rimborso.

Under/Over Tiri da 3 Segnati Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di tiri da 3 punti segnati dallo specifico giocatore durante un determinato incontro saranno superiori o inferiori ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se

il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Punti Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero totale di punti realizzati da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sia superiore (Over) o inferiore (Under) un determinato spread. Ai fini delle scommesse sono considerati anche i punti effettuati durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Rimbalzi Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di rimbalzi conquistati dallo specifico giocatore durante un determinato incontro. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Assist Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare il numero totale di assist realizzati dallo specifico giocatore durante un determinato incontro. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Giocatore Doppia Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una doppia doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 2 delle voci statistiche principali: punti, rimbalzi, assist, stoppage, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 2 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "Si". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Giocatore Tripla Doppia SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se un determinato giocatore realizzerà o meno una tripla doppia nel corso di una partita (totalizzare almeno 10 in 3 delle voci statistiche: punti, rimbalzi, assist, stoppage, recuperi). Nel caso totalizzi almeno 10 in più di 3 delle voci statistiche, l'esito vincente del mercato sarà il "Si". Ai fini delle scommesse sono considerate anche le realizzazioni effettuate durante eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Under/Over Somma Punti+Rimbalzi+Assist Giocatore

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale di punti, rimbalzi e assist realizzati da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore o inferiore ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O Palle perse

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma delle palle perse realizzate da entrambe le squadre al termine di un incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) a un determinato valore. Ai fini delle scommesse verranno considerati anche eventuali tempi supplementari

U/O rubate + stoppage giocatore

Si deve pronosticare se la somma totale delle palle rubate e palle stoppage da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) a un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O palle rubate giocatore

Si deve pronosticare se le palle rubate da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O stoppage giocatore

Si deve pronosticare se le palle stoppage da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

U/O palle perse giocatore

Consiste nel pronosticare se il numero totale di palle perse da uno specifico giocatore durante un determinato incontro sarà superiore (Over) o inferiore (Under) ad un determinato valore. Ai fini della refertazione verranno considerati anche eventuali tempi supplementari. Se il giocatore oggetto della scommessa non scende in campo, tutte le scommesse saranno rimborsate.

Antepost

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella competizione o manifestazione sportiva.

T/T

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte otterrà un miglior piazzamento nella classifica di una specifica manifestazione. Per determinare la squadra meglio classificata si fa riferimento al regolamento ufficiale della manifestazione.

N.B. si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Squadra Piazzamento Finale

La scommessa consiste nel pronosticare il piazzamento finale di una squadra in una determinata manifestazione.

Vincente Senza X

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore o la squadra che otterrà il miglior piazzamento escludendo dalla lista un determinato esito.

Se un giocatore o una squadra, presente nella lista pubblicata, non partecipa per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso

Possibile Finale

La scommessa consiste nel pronosticare quale accoppiata di squadre, tra quelle proposte, disputerà la finale di un torneo.

Gruppo del Vincitore

La scommessa consiste nel pronosticare quale sarà, tra quelli proposti, il gruppo a cui appartiene la squadra che vincerà il torneo.

Passaggio Turno

La scommessa consiste nel pronosticare quale tra le due squadre proposte passerà al turno successivo di una determinata manifestazione.

Qualificato SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra riuscirà o meno a qualificarsi ad una determinata manifestazione o ad una determinata fase di un torneo. Se una squadra non partecipa al torneo per un qualsiasi motivo le scommesse andranno a rimborso.

Play-Off SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra otterrà o meno l'accesso ai playoff di una manifestazione.

Vincente Doppia Chance SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare con l'esito SI se una tra le due squadre proposte vincerà una determinata manifestazione o con l'esito NO se nessuna delle 2 squadre proposte riuscirà a vincere. La scommessa è da ritenersi valida se almeno una delle due squadre partecipa alla manifestazione, se una o entrambe le squadre si ritirano durante la manifestazione le scommesse sono considerate valide e non è previsto il rimborso. Per la refertazione fa fede quanto diramato dall'ente ufficiale organizzatore della manifestazione. Nel caso di eventi sospesi/interrotti e per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Podio SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una squadra si classificherà o meno nelle prime tre posizioni di una specifica manifestazione.

Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno in finale in un torneo.

Semifinale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno in semifinale in un torneo.

Quarti di Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno ai quarti di finale in un torneo.

Ottavi di Finale SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se una determinata squadra arriverà o meno agli ottavi di finale in un torneo.

Podio in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare l'esatta combinazione delle squadre piazzate nelle prime tre posizioni (1° classificato, 2° classificato, 3° classificato) al termine di un torneo.

Podio non in Ordine

La scommessa consiste nel pronosticare la combinazione delle squadre piazzate nelle prime tre posizioni al termine di un torneo a prescindere dall'ordine di classifica.

Vincente Gruppo

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che, tra quelle indicate nella lista, realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica della manifestazione.

Se una squadra presente nella lista pubblicata non partecipa per un qualsiasi motivo alla manifestazione, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Risultato Esatto della Serie (3/5)

La scommessa consiste nel pronosticare con quale risultato esatto terminerà la serie di incontri tra le due squadre indicate. Questo mercato viene offerto per le serie giocate con il formato al meglio di 5 partite.

Risultato Esatto della Serie (4/7)

La scommessa consiste nel pronosticare con quale risultato esatto terminerà la serie di incontri tra le due squadre indicate. Questo mercato viene offerto per le serie giocate con il formato al meglio di 7 partite.

U/O partite nella serie

La scommessa consiste nel pronosticare quante partite verranno disputate nella serie tra le squadre indicate.

Under/Over Numero Vittorie Squadra

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma totale delle vittorie di una specifica squadra durante la REGULAR SEASON di un determinato campionato sarà inferiore (under) o superiore (over) al limite prefissato . La scommessa non terrà conto dei PLAY OFF.

Cambio Squadra SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se, entro la data proposta, il giocatore indicato cambierà/lascerà la propria squadra di appartenenza (Si) o meno (No). Si specifica che: - la scommessa sarà refertata con l'esito "SI" nel caso in cui, entro la data proposta, il giocatore indicato rescinderà il contratto con la propria squadra di appartenenza. - la scommessa sarà refertata con l'esito "NO" nell'eventualità in cui il giocatore indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni. Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite (data X) entro cui dovrà avvenire l'evento indicato. Ai fini della refertazione e per far fede il comunicato ufficiale diramato dai club e per tutto quello che non è menzionato il DM vigente.

Vincente Titolo MVP

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che vincerà il titolo di MVP (Most Valuable Player) al termine di una determinata competizione.

Vincente Titolo Rookie dell'Anno

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore che vincerà il titolo di Rookie dell'anno in una determinata manifestazione. Ai fini delle scommesse se un giocatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Vincente Titolo Difensore dell'Anno

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti, vincerà il titolo di "difensore dell'anno" in una determinata manifestazione. Ai fini delle scommesse se un giocatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Vincente Titolo Allenatore dell'Anno

La scommessa consiste nel pronosticare quale allenatore tra quelli offerti, vincerà il titolo di "allenatore dell'anno" in una determinata manifestazione. Ai fini delle scommesse se un allenatore presente nella lista non prende parte al campionato o non termina la stagione per un qualsiasi motivo le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Prima Scelta al Draft NBA

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, sarà eletto prima scelta assoluta del Draft NBA. Se il giocatore presente nella lista si dovesse ritirare dal draft, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.

Miglior Assistman

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-assist a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Stoppatore

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-stoppate a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Rimbalzista

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-rimbalzi a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Top Scorer

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-punti a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Tiratore da 3 Punti

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà la più elevata media-tiri da 3 punti realizzati a partita al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso. Ai fini delle scommesse si fa riferimento alla classifica diramata dall'organo ufficiale della manifestazione.

Miglior Sesto Uomo

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti otterrà il premio di miglior sesto uomo al termine di una manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Miglior Realizzatore di Punti

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti realizzerà il maggior numero di Punti in una specifica partita o manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla partita o alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Miglior Realizzatore di Rimbalzi

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti realizzerà il maggior numero di Rimbalzi in una specifica partita o manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla partita o alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Miglior Realizzatore di Assist

La scommessa consiste nel pronosticare quale giocatore tra quelli offerti realizzerà il maggior numero di Assist in una specifica partita o manifestazione. Se un giocatore della lista non prende parte alla partita o alla manifestazione le scommesse abbinate su quel determinato giocatore sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso.

Prossima squadra giocatore alla data X

Si deve pronosticare quale sarà la squadra di un determinato giocatore ad una prestabilita data.

BASKET A3

Pari/Dispari, Overtime Incluso)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

T/T Handicap, Overtime Incluso

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

Under/Over, Overtime Incluso

Si deve pronosticare se i punti segnati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Vincitore Partita, Overtime Incluso

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quella che si piegherà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

BEACH VOLLEY

Ai Vantaggi Set X Si/No (AI VANTAGGI SET "n" S/N)

Si deve pronosticare se il Set "n" terminerà ai vantaggi (esito SI), o meno (esito NO).

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Avanti Dopo X Punti nel Set (AVANTI DOPO "n" PNT SET "x")

Si deve pronosticare la squadra che nel Set "x" sarà in vantaggio dopo i punti "n" indicati.

L'esito "X" sta ad indicare che al raggiungimento del punto indicato entrambe le squadre sono in situazione di pareggio.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

AVANTI DOPO 10 PUNTI SET 1

punteggio 5-5: ESITO VINCENTE X

punteggio 4-6: ESITO VINCENTE 2

punteggio 7-3: ESITO VINCENTE 1

Gara a Punti nel Set (GARA A "n" PUNTI SET "x")

Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà per prima il limite di "n" punti nel Set "x".

Esempio:

Russia - Germania

Risultato Punto per Punto 1° set:

0-1

1-1

1-2

2-2

3-2

4-2

4-3

5-3

Gara a 5 punti: ESITO VINCENTE TEAM 1

5-4

5-5

6-5

6-6

6-7

7-7

7-8

8-8

8-9

8-10

Gara a 10 punti: ESITO VINCENTE TEAM 2

8-11

8-12

8-13

8-14

9-14

10-14

10-15

Gara a 15 punti: ESITO VINCENTE TEAM 2

Gara a Punti Set (GARA A "n" PUNTI SET "x")

Si deve pronosticare quale sarà la prima squadra a realizzare "n" punti nel Set "x" della partita.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Esempio:

Risultato Punto per Punto 1° set:

1 - 0

1 - 1

1 - 2

Gara a 2 punti: esito vincente 2

2 - 2

2 - 3

3 - 3

3 - 4

Gara a 4 punti: esito vincente 2

3 - 5

4 - 5

6 - 5

Gara a 6 punti: esito vincente 1

Pari/Dispari

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre nel corso dell'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Pari/Dispari Set (PARI/DISPARI SET "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nel Set "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Pari/Dispari Squadra (PARI/DISPARI SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "n" al termine dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre nel corso dell'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Set Betting

Si deve pronosticare il risultato esatto della partita in termini di Set.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre nel corso dell'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

T/T Handicap Set (T/T HANDICAP "n" SET "")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria del Set "x", tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

T/T Handicap Set Vinti (T/T HANDICAP "n" SET VINTI)

Si deve pronosticare la squadra che vincerà più Set, tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Testa a Testa + Under/Over (T/T + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "T/T Match Risultato" e "Under/Over Match".

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Totale Set giocati

Si deve pronosticare il numero di Set che verranno disputati nell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di una delle due squadre durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti messi a segno da entrambe le squadre nell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Se una squadra si ritira o viene squalificata durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Set (UNDER/OVER "n" SET "x")

Si deve pronosticare se i punti messi a segno da entrambe le squadre nel Set "x" saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Se una squadra si ritira o viene squalificata durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Set Totali (UNDER/OVER "n" SET TOTALI)

Si deve pronosticare se i Set disputati nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Se una squadra si ritira o viene squalificata durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Squadra (UNDER/OVER "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "x" nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n"

Se una squadra si ritira o viene squalificata durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Vince il Punto nel Set (VINCENTE PUNTO "N" SET "x")

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punto "n" nel Set "x".

Le scommesse sono valide se una squadra si ritira o viene squalificata durante il Set.

Se una squadra si ritira o viene squalificata prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vince il Punto nel Set (VINCENTE PUNTO "N" SET "x")

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punto "n" nel Set "x".

Le scommesse sono valide se una squadra si ritira o viene squalificata durante il Set.

Se una squadra si ritira o viene squalificata prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincitore Partita

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro.

Le scommesse sono valide se una squadra si ritira o viene squalificata durante l'incontro.

Se una squadra si ritira o viene squalificata prima dell'inizio dell'incontro le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincitore Set (VINCITORE SET "n")

Si deve pronosticare la squadra che vincerà il Set "n" di gioco.

Le scommesse sono valide se una squadra si ritira o viene squalificata durante il Set indicato.

Se una squadra si ritira o viene squalificata prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

ANTEPOST

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla finale della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alle semifinali della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Passaggio Turno

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

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

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

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

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazz

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quella che si piacerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

BEACH SOCCER

1X2 Finale + Under/Over (1X2 + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Under/Over", considerando i tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro.

1X2 Handicap (1X2 HANDICAP "n")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine dei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Gol/NoGol (GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete (es: 1-1; 2-1; 2-3; 2-2 etc.)

NOGOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano (es: 0-1; 2-0 0-3; 0-0 etc.)

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Risultato Finale 1X2 (1X2)

Si deve pronosticare se al termine dei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro il risultato sarà 1 (vittoria per la squadra indicata sulla sinistra), X (pareggio) oppure 2 (vittoria per la squadra indicata sulla destra).

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

Tempi Supplementari Si/No (EXTRA TIME S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati (esito SI), o meno (esito NO), i tempi supplementari.

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari (40 minuti più recupero) dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

ANTEPOST

Accoppiata Finaliste

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Accoppiata in Ordine Esatto

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Accoppiata Primo/Ultimo in Ordine

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Agli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), agli ottavi di finale della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), ai quarti di finale della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla finale della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Passaggio del Turno

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

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

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Semifinalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alle semifinali della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ultima in Classifica

Si deve pronosticare quale squadra si classificherà all'ultimo posto della classifica ufficiale della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Under/Over Vittorie Squadra

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate dalla squadra oggetto di scommessa, nella manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quella che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

BIATHLON

Testa a Testa Gara

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/squadre partecipano alla gara ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi gli atleti/squadre non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Senza X Gara

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la gara oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un atleta/squadra che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

Vincente Gara

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un atleta/squadra che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

ANTEPOST

1X2 Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di Ori nella manifestazione di riferimento.

Se entrambi gli atleti/le squadre vincono lo stesso numero di medaglie, sarà considerato vincente il segno X.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

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

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie nella manifestazione di riferimento.

Se entrambi gli atleti/le squadre vincono lo stesso numero di medaglie, sarà considerato vincente il segno X.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

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

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

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

Numero Ori

Si deve pronosticare il numero totale di medaglie d'oro che si aggiudicherà l'atleta/la squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

In caso di mancata partecipazione dell'atleta/della squadra oggetto di scommessa o di ritiro o squalifica dalla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

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

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Posizione nel Medagliere

Si deve pronosticare il posizionamento finale che conseguirà l'atleta/la squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

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

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: 1) numero di argenti; 2) numero di bronzi.

In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Under/Over Medaglie Vinte Atleta/Squadra

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro, argento e bronzo vinte dall'atleta/dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno conteggiate le medaglie aggiudicate nelle gare individuali, se indicata nella descrizione dell'avvenimento la dicitura "INDIVIDUALE", altrimenti sarà considerata la sommatoria delle medaglie aggiudicate nelle gare individuali e a squadre.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

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

Under/Over Ori Atleta/Squadra

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte dall'atleta/squadra oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Si tiene conto anche dell'eventuale medaglia aggiudicata nella "gara a squadre" (Team Event).

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

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

Under/Over Ori Atleta/Squadra

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte dall'atleta/dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Si tiene conto anche dell'eventuale medaglia aggiudicata nella "gara a squadre" (Team Event).

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

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

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/la squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

BOB

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

BOWLS

1X2 Handicap Set (1X2 HANDICAP "n" SET "x")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 del Set "x", tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Set (1X2 SET "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il Set "n" di gioco.

Gara a Punti Set (GARA A "n" PUNTI SET "x")

Si deve pronosticare quale giocatore raggiungerà per primo il limite di "n" punti nel Set "x".

Pari/Dispari End Set (PARI/DISPARI END "n" SET "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori nell'end "n" nel Set "x" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Segna Punti Set (SEGNA PUNTO "n" SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che otterrà il punto "n" nel Set "x".

T/T Handicap Set (T/T HANDICAP "n" SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà la vittoria del Set "x", tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Set Totali (T/T HANDICAP "n" SET TOTALI)

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più Set nell'incontro, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

Under/Over End Set (U/O "n" END "x" SET "z")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori, nel l'end "x" del Set "z", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Set (UNDER/OVER "n" SET "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nel Set "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Set Totali (UNDER/OVER "n" SET TOTALI)

Si deve pronosticare se i set disputati nell'incontro oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vincitore End nel Set (VINCITORE END "n" SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà l'end "n" del Set "x".

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

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

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

CALCIO

1X2 + Under/Over + Gol/NoGol 9 Esiti (1X2 + U/O "n" + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2", "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 + Under/Over + Gol/NoGol 11 Esiti (1X2 + U/O "n" + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2", "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Corner (1X2 CORNER)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Corner Tempo (1X2 CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre batterà il maggior numero di calci d'angolo nel tempo "n" dell'incontro.

1X2 Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (1X2 CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

1X2 Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (1X2 CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

1X2 Corner nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (1X2 CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

1X2 Extra Time (1X2 EXTRA TIME)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà i soli tempi supplementari dell'incontro.

1X2 Extra Time Tempo (1X2 TEMPO "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il solo tempo "n" supplementare dell'incontro.

1X2 Prossimo Cartellino (1X2 PROSSIMO CARTELLINO "n")

Si deve pronosticare la squadra a cui verrà mostrato il prossimo cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

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

Esiti possibili: 1 = Squadra A; x = Nessun Cartellino; 2 = Squadra B.

1X2 Finale + Gol/NoGol (1X2 + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Gol/NoGol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Finale + MULTIGOL X-Y (1X2 + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Multigol X-Y", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Finale + Segna Gol (1X2 + SEGNA GOL "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Segna Gol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Finale + Under/Over (1X2 + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Under/Over", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Fino al Minuto "n" (1X2 FINO AL "n" MINUTO)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro al minuto specificato oggetto di scommessa.

Fasce:

- Inizio - 05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- Inizio - 10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- Inizio - 15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- Inizio - 20: dal fischio d'inizio al minuto 19:59
- Inizio - 25: dal fischio d'inizio al minuto 24:59
- Inizio - 30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- Inizio - 35: dal fischio d'inizio al minuto 34:59
- Inizio - 40: dal fischio d'inizio al minuto 39:59
- Inizio - 45: dal fischio d'inizio al minuto 44:59
- Inizio - 50: dal fischio d'inizio al minuto 49:59
- Inizio - 55: dal fischio d'inizio al minuto 54:59
- Inizio - 60: dal fischio d'inizio al minuto 59:59
- Inizio - 65: dal fischio d'inizio al minuto 64:59
- Inizio - 70: dal fischio d'inizio al minuto 69:59
- Inizio - 75: dal fischio d'inizio al minuto 74:59
- Inizio - 80: dal fischio d'inizio al minuto 79:59
- Inizio - 85: dal fischio d'inizio al minuto 84:59

1X2 Handicap (1X2 HANDICAP "n")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Handicap Corner (1X2 HANDICAP "n" CORNER)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

1X2 Handicap Corner Tempo (1X2 HAND. "n" CORNER TEMPO"x")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che batterà il maggior numero di calci d'angolo nel tempo "x" dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

1X2 Handicap Tempo (1X2 HANDICAP "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "x" dell'incontro, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

1X2 inclusi Supplementare (1X2 INCL. SUPPLEMENTARI)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro, eventuali tempi supplementare inclusi.

1X2 incluso 1° Tempo Supplementare (1X2 INCL. TEMPO 1 SUPPL.)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro, eventuale primo tempo supplementare incluso.

1X2 nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

1X2 nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59

- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

1X2 nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (ESITO 1X2 NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare l'esito dell'incontro, secondo il tradizionale sistema 1X2, nella fascia di minuti X-Y.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

1X2 Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (1X2 PALI/TRAVERSE IE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali e/o traverse nell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

1X2 Pali/Traverse Tempo (1X2 PALI/TRAVERSE TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali e traverse nel tempo "n".

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

1X2 Parate Inclusi Tempi Supplementari (1X2 PARATE IE)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà più parate (realizzate dal portiere e/o altro giocatore) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

1X2 Parate Tempo (1X2 PARATE TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che effettuerà il maggior numero di parate (realizzate dal portiere e/o altro giocatore) nel tempo "n".

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

1X2 Primo Corner Tempo (1X2 PRIMO CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il primo calcio d'angolo nel tempo "n".

Nell'esito X è compreso anche il NESSUN ANGOLO BATTUTO nel tempo oggetto di scommessa.

1X2 Resto del Match (RESTO DEL MATCH "n":"x")

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Resto del Tempo X-Y (1X2 RESTO TEMPO "n" X-Y)

Si deve pronosticare l'esito del "resto del tempo N", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata, nel solo tempo oggetto di scommessa.

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

1X2 Tempo (1X2 TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "n" dell'incontro.

1X2 Tempo + Doppia Chance Finale Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI) o meno (esito NO) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

1X2 Tempo + Gol/NoGol Tempo (1X2 TEMPO "n" + G/NG TEMPO "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

1X2 Tempo + Under/Over Tempo (1X2 TEMPO"x"+U/O "n" TEMPO"x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo" e "Under/Over Tempo".

1X2 Tempo Gol (1X2 TEMPO GOL "n")

Si deve pronosticare se, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, il gol "n" sarà segnato nel primo tempo (esito 1), nel secondo tempo (esito 2) oppure se non sarà segnato alcun gol (esito X).

1X2 Tempo Gol Squadra (1X2 TEMPO GOL "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, la squadra "x" segnerà il suo gol "n" nel primo tempo (esito 1), nel secondo tempo (esito 2) o se non segnerà alcun gol (esito X).

1X2 Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (1X2 TIRI IN PORTA IE)

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

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Ai calci di Rigore Si/No (AI CALCI DI RIGORE S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati (esito SI), o meno (esito NO), i calci di rigore.

Allenatore Ammonito Squadra X Si/No (ALLENATORE SQ "n" AMMONITO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra "n" sarà ammonito (esito SI) o meno (esito NO).

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore lo sostituirà (secondo in panchina).

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Allenatore Espulso Squadra X Si/No (ALLENATORE SQ "n" ESPULSO)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'allenatore della squadra "n" sarà espulso (esito SI) o meno (esito NO).

Nel caso in cui l'allenatore in carica non sia presente alla partita di riferimento, causa espulsione nella precedente giornata, le scommesse piazzate rimarranno valide su qualsiasi altro allenatore lo sostituirà (secondo in panchina).

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Almeno Un Rigore Sbagliato Si/No (ALM UN RIGORE SBAGLIATO RT)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà sbagliato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio di rigore.

L'esito NO comprende anche il "Nessun Rigore".

Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati validi i gol realizzati nella fase dei calci di rigore.

Arbitro consulta Monitor Var Si/No (ARBITRO GUARDA VIDEO VAR)

Si deve pronosticare se nell'incontro di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà consultato (esito SI), o meno (esito NO), il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara.

Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review").

Nel caso in cui l'arbitro non faccia ricorso al VAR o si limiti al suo utilizzo tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check") l'esito vincente sarà NO.

Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

Autorete Si/No (AUTORETE S/N)

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

Batte Corner (BATTE CORNER "n"; PROSSIMO CORNER "n")

Si deve pronosticare se, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, il corner "n" sarà battuto dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN CORNER).

Chi batterà il calcio d'inizio (CALCIO INIZIO)

Si deve pronosticare la squadra che batterà il calcio d'inizio.

Esiti:

- 1 - Il calcio d'inizio viene battuto dalla squadra di casa;
- 2 - Il calcio d'inizio viene battuto dalla squadra in trasferta.

Combo Risultato Esatto/Parziale Finale (RIS ESATTO PARZIALE/FINALE)

Si deve pronosticare l'esito del primo tempo ed il risultato finale al termine dei tempi regolamentari (90' + eventuale recupero) tra quelli proposti nella lista.

Il secondo risultato indicato nella lista è relativo al FINALE partita.

Corner nei Primi "n" Minuti SI/NO (CORNER PRIMI "n" MINUTI S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verrà effettivamente battuto (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio d'angolo nei primi "n" minuti di gioco.

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue:

Se n = 5, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 4:59 di gioco;

Se n = 10, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 9:59 di gioco;

Se n = 15, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 14:59 di gioco; Etc.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN + Gol/NoGol (DC IN + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance IN + Multigol X-Y (DC IN + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN" e "Multigol X-Y" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance IN + Under/Over (DC IN + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance IN Tempo (DC IN TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN Tempo + Gol/NoGol Tempo (TEMPO "n" [DC IN + GOL/NOGOL]; DC IN T"n"+GOL/NOGOL T "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

Doppia Chance IN Tempo + Under/Over Tempo (DC IN T"x" + U/O "n" T"x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN Tempo" e "Under/Over Tempo".

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance IN/OUT + Gol/NoGol (DC IN/OUT + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance IN/OUT + Multigol X-Y (DC IN/OUT + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT" e "Multigol X-Y".

Doppia Chance IN/OUT + Under/Over (DC IN/OUT + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance IN/OUT Tempo (DC IN/OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 12) oppure il pareggio (segno X).

Doppia Chance IN/OUT Tempo + Gol/NoGol Tempo (TEMPO "n" [DC IN/OUT + GOL/NOGOL]; DC IN/OUT T "n"+GOL/NOGOL T "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

Doppia Chance IN/OUT Tempo + Under/Over Tempo (DC IN/OUT + U/O "x"; DC IN/OUT + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance IN/OUT Tempo" e "Under/Over Tempo".

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Doppia Chance OUT + Gol/NoGol (DC OUT + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance OUT + Multigol X-Y (DC OUT + MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT" e "Multigol X-Y".

Doppia Chance OUT + Under/Over (DC OUT + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance OUT Tempo (DC OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2) oppure la vittoria della squadra di casa (segno 1).

Doppia Chance OUT Tempo + Gol/NoGol Tempo (TEMPO "n" [DC OUT + GOL/NOGOL]; DC OUT T "n"+GOL/NOGOL T "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT Tempo" e "Gol/NoGol Tempo".

Doppia Chance OUT Tempo + Under/Over Tempo (DC OUT T"x" + U/O "n" T"x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Doppia Chance OUT Tempo" e "Under/Over Tempo".

Doppia Chance Tempo + Doppia Chance Finale Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Doppia Chance Tempo + Esito Finale 1X2 Si/No

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa.

Draw No Bet

Questa tipologia di scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale 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 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 fare' 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 1 – 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 – 1 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 0 – 1 l'esito vincente è 2. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Home No Bet

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

Away No Bet

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

Home 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: $X - 2$. Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per $X = 2$: se il Tempo 2 termina 1 – 0 si applica la restituzione in vincita della giocata; se il Tempo 2 termina 1 – 1 l'esito vincente è X ; se il Tempo 2 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.

Away 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 – X . Se il risultato che si è verificato non è tra gli esiti contemplati si applica la restituzione in vincita dell'importo giocato. Esempio per $X = 2$: se il Tempo 2 termina 1 – 0 l'esito vincente è 1; se il Tempo 2 termina 1 – 1 l'esito vincente è X ; se il Tempo 2 termina 0 – 1 si applica la restituzione in vincita della giocata. Ai fini della refertazione farà fede quanto comunicato dagli enti organizzatori. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

2/3 Chance mix

Si deve pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.

L'esito "No" risulta vincente se tutte le possibilità indicate in descrizione non si realizzano.

Se anche una sola delle possibilità indicate nella descrizione della scommessa si realizza, risulta vincente l'esito "SI".

Scommesse possibili:

1 Or Under Si/No (1 O UNDER ""n"" S/N)

2 Or Under Si/No (2 O UNDER ""n"" S/N)

X Or Under Si/No (X O UNDER ""n"" S/N)

1 Or Over Si/No (1 O OVER ""n"" S/N)

X Or Over Si/No (X O OVER ""n"" S/N)

2 Or Over Si/No (2 O OVER ""n"" S/N)

1 Or Gol Si/No (1 O GOL S/N)

X Or Gol Si/No (X O GOL S/N)

2 Or Gol Si/No (2 O GOL S/N)

1 Or NoGol Si/No (1 O NOGOL S/N)

X Or NoGol Si/No (X O NOGOL S/N)

2 Or NoGol Si/No (2 O NOGOL S/N)

Gol Or Over Si/No (GOL O OVER ""n"" S/N)

NoGol Or Over Si/No (NOGOL O OVER ""n"" S/N)

Gol Or Under Si/No (GOL O UNDER ""n"" S/N)

NoGol Or Under Si/No (NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

1 Pr. Tempo Or 1 Finale Si/No (1 T1 O 1 FINALE S/N)

X Pr. Tempo Or X Finale Si/No (X T1 O X FINALE S/N)

2 Pr. Tempo Or 2 Finale Si/No (2 T1 O 2 FINALE S/N)

1 Finale o Gol Tempo Si/No (1 O GOL TEMPO "n" S/N)

X Finale o Gol Tempo Si/No (X O GOL TEMPO "n" S/N)

2 Finale o Gol Tempo Si/No (2 O GOL TEMPO "n" S/N)

1 Finale o NoGol Tempo Si/No (1 O NOGOL TEMPO "n" S/N)

X Finale o NoGol Tempo Si/No (X O NOGOL TEMPO "n" S/N)

2 Finale o NoGol Tempo Si/No (2 O NOGOL TEMPO "n" S/N)

1 Or Gol Or Over Si/No (1 O GOL O OVER ""n"" S/N)

X Or Gol Or Over Si/No (X O GOL O OVER ""n"" S/N)

2 Or Gol Or Over Si/No (2 O GOL O OVER ""n"" S/N)

1 Or Gol Or Under Si/No (1 O GOL O UNDER ""n"" S/N)

X Or Gol Or Under Si/No (X O GOL O UNDER ""n"" S/N)

2 Or Gol Or Under Si/No (2 O GOL O UNDER ""n"" S/N)

1 Or NoGol Or Under Si/No (1 O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

X Or NoGol Or Under Si/No (X O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

2 Or NoGol Or Under Si/No (2 O NOGOL O UNDER ""n"" S/N)

1 Or NoGol Or Over Si/No (1 O NOGOL O OVER ""n"" S/N)

X Or NoGol Or Over Si/No (X O NOGOL O OVER ""n"" S/N)

2 Or NoGol Or Over Si/No (2 O NOGOL O OVER ""n"" S/N)

Entrambe Segnano e Non Pareggiano (ENTRAMBE GOL E NO X FINALE)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, entrambe le squadre segneranno almeno un gol e il match non si concluderà in pareggio.

L'esito SI risulta vincente se entrambe le squadre segnano e l'incontro non finisce in pareggio.

L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni.

Espulsione Si/No (ESPULSIONE S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di un giocatore.

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

Espulsione Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (ESPULS. S/N NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59

- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59

- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59

- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59

- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Espulsione Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (ESPULS. S/N NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Espulsione Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (ESPULS. S/N NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore. Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59

- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Espulsione Squadra Si/No (ESPULSIONE SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un'espulsione per un giocatore che milita nella sola squadra "n".

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

Espulsione Squadra Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (ESP. SQ "z" S/N NEI MIN X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore che milita nella squadra "z". Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Espulsione Squadra Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (ESP. SQ "z" S/N NEI MIN X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore che milita nella squadra "z". Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Espulsione Squadra Si/No nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (ESP. SQ "z" S/N NEI MIN X-Y)

Si deve pronosticare se, nella fascia di minuti X-Y, ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), l'espulsione di almeno un giocatore che milita nella squadra "z". Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59

- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Gara a Corner (GARA A "n" CORNER)

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà per prima il limite di "n" corner, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Gara a Corner Tempo (GARA A "n" CORNER TEMPO "x")

Si deve pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima il limite di "n" corner relativamente al tempo "x" di gioco.

Giocatore Ammonito e Segna Si/No (AMMONITO E SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol e sarà ammonito.

L'esito SI risulta vincente se il giocatore segna almeno un gol e riceve almeno un'ammonizione.

L'esito NO risulta vincente in tutte le altre combinazioni.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Assist Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOCO ASSIST S/N IE)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), un assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Assist Tempo Si/No (GIOCO ASSIST TEMPO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un assist nel tempo "n" di gioco.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

L'esito NO comprende anche il "NESSUN ASSIST".

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione

Giocatore Cartellino Si/No (GIOCO. CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore indicato, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) almeno un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Giocatore Doppietta Si + Risultato Esatto (DOPPIETTA SI+RIS ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON REALIZZA ALMENO DUE GOL
- Altri risultati non elencati

Giocatore Doppietta Si/No (DOPPIETTA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), due o più gol durante i tempi regolamentari dell'incontro. Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol realizzati negli eventuali supplementari e rigori.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Doppietta Si/No + 1X2 Risultato Finale (DOPPIETTA S/N + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "1X2 Risultato Finale" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Doppietta Si/No + Gol/NoGol (DOPPIETTA S/N+GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "Gol/NoGol" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Doppietta Si/No + Under/Over (DOPPIETTA S/N + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Giocatore Doppietta Si/No" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Doppietta Tempo Si/No (DOPPIETTA TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà almeno una "doppietta" nel solo tempo "n" dell'incontro di riferimento.

Per "doppietta" si intende la realizzazione di almeno 2 gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dal tempo dell'incontro giocato.

Giocatore Fa Assist e Segna Si/No (FA ASSIST E SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol e un assist nei tempi regolamentari dell'incontro.

Se il giocatore oggetto di scommessa realizza una o nessuna delle possibilità indicate, le scommesse risulteranno perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Fa Assist o Segna Si/No (FA ASSIST O SEGNA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol o un assist nei tempi regolamentari dell'incontro.

L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza.

L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Fa Almeno X Assist Si/No Inclusi Tempi Supplementari (GIOC "n" ALMENO "x" ASSIST S/N IE)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa farà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "X" assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso.

Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Primo Assist Si/No Inclusi Tempi Supplementari (PRIMO ASSIST S/N IE)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO) il primo assist nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio."

L'esito "NO" comprende anche il Nessun Assist.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa entri in campo dopo che è stato realizzato il primo assist risulterà vincente l'esito "NO".

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Primo Cartellino Si/No (PRIMO CARTELLINO S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa, riceverà (esito SI) o meno (esito NO) il primo cartellino dell'incontro, relativamente ai tempi regolamentari.

L'esito "NO" comprende anche la voce "Nessun Cartellino".

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo l'assegnazione del primo cartellino, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso.

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

Se il giocatore non scende in campo le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Giocatore Segna con Piede Destro Si/No (SEGNA CON PIEDE DX S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede destro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede destro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Segna con Piede Sinistro Si/No (SEGNA CON PIEDE SX S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), con il piede sinistro, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del piede sinistro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Segna di Testa Si/No (SEGNA DI TESTA S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà di testa (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

La voce NO comprende: il calciatore oggetto di scommessa non segna; realizza un autogol oppure segna in tutte le altre modalità ad esclusione del colpo di testa.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Segna Esattamente X Gol Si/No (SEGNA ESATTAMENTE "n"GOL)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), esattamente "n" gol, considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Segna in Entrambi i Tempi Si/No (SEGNA NEI DUE TEMPI S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol in entrambi i tempi di gioco.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo e realizzi almeno un gol, in uno solo dei tempi di gioco, l'esito vincente sarà NO.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Segna su Punizione Diretta Si/No (SEGNA PUNIZIONE DIRETTA SN)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su punizione diretta (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Segna su Rigore Si/No (SEGNA SU RIGORE S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà su rigore (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Tripletta Si/No (GIOC. TRIPLETTA S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), tre o più gol durante i tempi regolamentari dell'incontro. Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol realizzati negli eventuali supplementari e rigori.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Giocatore Under/Over Assist Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" ASSIST IE)

Si deve pronosticare se il numero totale di assist effettuati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Si definisce "Assist" l'ultimo passaggio o tiro-cross che permette al giocatore che riceve la palla di segnare un gol.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI IN PORTA IE)

Si deve pronosticare se i tiri in porta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI TOTALI IE)

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Gol da Fuori Area Si/No (GOL DA FUORI AREA S/N)

Se deve pronosticare se nell'incontro oggetto di scommessa sarà realizzato almeno un goal da fuori area di rigore (esito SI) o meno (esito NO).

La refertazione avverrà in base ai dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione, ma anche in base alla registrazione video del match oggetto di scommessa.

Gol nella fascia di Minuti dell'incontro Si/No (GOL NEI MIN. XX.XX - YY.YY)

Si deve pronosticare se sarà segnato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol nella fascia di minuti "xx.xx - yy.yy" di gioco dell'incontro.

Fasce proposte:

- 00.00 - 04.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59;

- 00.00 - 09.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 09:59;

- 00.00 - 14.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 14:59;

- 00.00 - 19.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59;
- 00.00 - 24.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 24:59;
- 00.00 - 29.59 = il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59;

Gol/NoGol (GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete

NOGOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano

Gol/NoGol Tempo (GOL/NOGOL TEMPO "n")

Si deve pronosticare se, nel corso del tempo "n" dell'incontro, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete

NOGOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano

Gol/NoGol Tempo + Gol/NoGol Tempo (G/NG TEMPO"n"+G/NG TEMPO"x")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Gol/NoGol Tempo N" e "Gol/NoGol Tempo X".

Man of the Match (MAN OF THE MATCH)

Si deve pronosticare il giocatore che verrà proclamato "man of the match" della competizione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente a giocatore che non è sceso in campo sono considerate perdenti.

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

Marcatore nei Minuti X-Y Si/No (MARCATORE 0-15 S/N; MARCATORE 16-30 S/N; MARCATORE 31-FPT S/N; MARCATORE 46-60 S/N; MARCATORE 61-75 S/N; MARCATORE 76-FIN S/N)

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una rete nella fascia di minuti X-Y dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Marcatore SI + 1X2 Finale + Gol/NoGol (MARC. SI + 1X2 + GG/NG)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Gol/NoGol" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Marcatore SI + 1X2 Finale + Under/Over (MARC. SI + 1X2 + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Marcatore SI + 1X2 Handicap (MARC. SI + 1X2 HAND "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "1X2 Handicap" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Marcatore Si + Parziale/Finale (MARC SI+PARZIALE/FINALE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e " Parziale/Finale" considerando i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Marcatore Si + Risultato Esatto (MARC. SI + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto" considerando i soli i tempi regolamentari, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Marcatore SI + Risultato Multiplo (MARC. SI+RIS. MULTIPLO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto Multiplo" considerando i soli i tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Marcatore SI Tempo X + Risultato Esatto Tempo X (MARC SI T1+R. ESATTO T1; MARC SI T2+R. ESATTO T2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Marcatore Si/No Tempo X" e "Risultato Esatto Tempo X" considerando il solo tempo oggetto di scommessa.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dal tempo dell'incontro giocato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il giocatore oggetto di scommessa NON SEGNA
- Altri risultati non elencati

Marcatore Si/No (MARCATORE SI/NO)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Marcatore Si/No + 1X2 Risultato Finale (MARCATORE S/N + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Risultato Finale" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Marcatore Si/No + Doppia Chance IN (MARCATORE S/N + DC IN)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance IN" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Marcatore Si/No + Doppia Chance IN/OUT (MARCATORE S/N + DC IN/OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance IN/OUT" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Marcatore Si/No + Doppia Chance OUT (MARCATORE S/N + DC OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Marcatore Si/No" combinandolo con la scommessa "Doppia Chance OUT" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Marcatore Si/No + Gol/NoGol (MARC. S/N + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Gol/NoGol" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Marcatore Si/No + Under/Over (MARCATORE S/N + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse "Marcatore Si/No" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari, incluso recupero, eventuali supplementari e calci di rigore esclusi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Marcatore Tempo Si/No (MARCATORE TEMPO "n" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), nel corso del solo tempo "n" della partita indicata.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dal tempo dell'incontro giocato.

Margine di Vittoria 10 esiti (MARGINE VITTORIA 10)

Si deve pronosticare, al termine dei tempi regolamentari, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo tra i 10 esiti predefiniti.

Margine di Vittoria 4 esiti (MARGINE VITTORIA 4)

Si deve pronosticare, al termine dei tempi regolamentari, il margine in valore assoluto tra i gol segnati dalle due squadre nel corso dell'incontro.

Margine di Vittoria 7 Esiti (MARGINE VITTORIA 7)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari.

Margine di Vittoria Rigori (MARGINE VITTORIA RIGORI)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nella fase ai calci di rigore.

Metodo Gol (METODO DEL GOL "n")

Si deve pronosticare con quale modalità verrà segnato il gol "n" dell'incontro.

Esiti possibili:

- PUNIZIONE DIRETTA
- RIGORE
- AUTOGOL
- COLPO DI TESTA
- TIRO
- NESSUN GOL

Punizione diretta: il gol dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (escluso il calcio di punizione indiretta o di seconda). I tiri deviati contano, a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. I Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.

Rigore: il gol deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, "ribattuta" non inclusa.

Autogol: il gol deve essere siglato tramite autorete.

Colpo di Testa: il gol deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).

Tiro: tutti gli altri tipi di gol non inclusi sopra.

Nessun Gol: nel caso in cui il risultato sia 0-0 alla fine del secondo tempo, compresi i minuti di recupero eventuali. Tempi Supplementari esclusi.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

Metodo Vittoria 4 Esiti (Tempi Supplementari Esclusi; Fase ai cali di rigore Inclusi) (MET. VITTORIA TS ESCLUSI)

Si deve pronosticare il metodo in cui si realizzerà la vittoria, scegliendo tra le possibilità indicate.

SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari;

SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari;

SQ A AI RIGORI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori;

SQ B AI RIGORI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori.

Minuto Gol Squadra (FASCIA MIN GOL "n" SQUADRA "x"; GOL "n" SQUADRA "x" NEI MINUTI)

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il gol "n" dell'incontro, relativamente alla squadra "x".

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Minuto Prossimo Gol Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI)

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol dell'incontro.

Esiti possibili:

- Inizio -10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80, dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale
- Nessun Gol, Risultato finale 0-0

Minuto Prossimo Gol Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (MINUTO GOL "n")

Si deve pronosticare in quale fascia di minuti sarà realizzato il prossimo gol dell'incontro.

Esiti possibili:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59

- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale
- No Gol, Risultato 0-0.

Minuto Ultimo Gol (MINUTO ULTIMO GOL)

Si deve pronosticare in quale delle sette fasce di minuti indicate verrà segnato l'ultimo gol dell'incontro.

Esiti possibili:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale
- No Gol, Risultato 0-0.

Modalità della Vittoria (MODALITA VITTORIA)

Si deve pronosticare la modalità in cui si realizzerà la vittoria, scegliendo tra le possibilità indicate:

SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari ;

SQ A TEMPI SUPPLEMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi supplementari ;

SQ A AI RIGORI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori;

SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari ;

SQ B TEMPI SUPPLEMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi supplementari ;

SQ B AI RIGORI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori.

*Nel caso in cui l'incontro preveda andata e ritorno, per vittoria si intende il passaggio turno.

Modalità Passaggio del Turno (MODALITA PASSAGGIO TURNO)

Si deve pronosticare la modalità in cui si realizzerà il passaggio del turno alla fase successiva della manifestazione oggetto di scommessa, scegliendo tra le possibilità indicate:

SQ A TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari ;

SQ A TEMPI SUPPLEMENTARI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi supplementari ;

SQ A AI RIGORI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori;

SQ B TEMPI REGOLAMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari ;

SQ B TEMPI SUPPLEMENTARI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi supplementari ;

SQ B AI RIGORI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori.

Multigol Range X-Y Partita (MULTIGOL X-Y)

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro sarà compreso nel range indicato nella descrizione della scommessa (esito 1) o nella voce "Altro" (esito 2).

Multigol Range X-Y Squadra (MULTIGOL X-Y SQ"n")

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dalla sola squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro sarà compreso nel range indicato nella descrizione della scommessa (esito 1) o nella voce "Altro" (esito 2).

Multigol Range X-Y Tempo (MULTIGOL X-Y TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati da entrambe le squadre nel solo tempo "n" dell'incontro sarà compreso nel range indicato nella descrizione della scommessa (esito 1) o nella voce "Altro" (esito 2).

Numero Esatto Corner (NR ESATTO CORNER)

Si deve pronosticare il totale dei calci d'angolo che saranno battuti da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra le possibilità indicate.

Over Squadra A + Over Squadra B Si/No (OV "n" SQ"x"+OV "n" SQ"z")

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti delle scommesse Under/Over Squadra "x" e Under/Over Squadra "z".

Over Squadra A + Under Squadra B Si/No (OV "n" SQ"x"+UN "n" SQ"z")

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti delle scommesse Under/Over Squadra "x" e Under/Over Squadra "z".

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Corner (PARI/DISPARI CORNER)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Corner Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (P/D CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di X-Y saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Pari/Dispari Corner Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (P/D CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di X-Y saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo

- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Pari/Dispari Corner Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (P/D CORNER NEI MIN. X-Y)

Si deve pronosticare se il numero totale di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nella fascia di X-Y sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato come numero PARI.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Pari/Dispari Corner Tempo (P/D CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nel tempo "n" dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (P/D PALI/TRVERSE IE)

Si deve pronosticare se il numero di pali e traverse colpiti/e da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Pari/Dispari Pali/Traverse Tempo (P/D PALI/TRVERSE TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i pali e/o traverse colpiti/e da entrambe le squadre nel tempo "n", saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Pari/Dispari Parate Inclusi Tempi Supplementari (PARI/DISPARI PARATE IE)

Si deve pronosticare se il numero di parate (realizzate da entrambi i portieri e/o altro giocatore) nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Pari/Dispari Parate Tempo (P/D PARATE TEMPO "n")

Si deve pronosticare se le parate realizzate da entrambi i portieri e/o altro giocatore nel tempo "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Pari/Dispari Rigori Segnati (P/D RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare se i calci di rigore realizzati da entrambe le squadre, nella serie finale, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Rigori Segnati Squadra (P/D RIGORI SEGNATI SQ"n")

Si deve pronosticare se i calci di rigore realizzati dalla squadra "n", nella serie finale, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Squadra (PARI/DISPARI SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se i gol segnati dalla squadra "n", nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Tempo (PARI/DISPARI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, nel tempo "n" dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (P/D TIRI TOTALI IE)

Si deve pronosticare se i "tiri totali" realizzati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Pari/Dispari Valore Cartellini (PARI/DISPARI VAL CARTELLINI)

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nell'incontro, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un numero PARI.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Vengono presi in considerazione i soli tempi regolamentari dell'incontro (90 minuti più ev. recupero) e, al fine della determinazione del punteggio, non vengono conteggiati eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, seduti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Pari/Dispari Valore Cartellini Tempo (P/D VAL CARTELLINI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il numero totale dei cartellini mostrati ad entrambe le squadre nel tempo "n", sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un PARI.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Un giocatore non può accumulare un numero di punti maggiore di 3. Viene preso in considerazione il solo tempo oggetto di scommessa (45 minuti più ev. recupero) e, al fine della determinazione del punteggio, non vengono conteggiati eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, seduti in panchina, dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Parziale/Finale + Gol/Nogol (PARZIALE/FINALE + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Gol/Nogol" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Parziale/Finale + Under/Over (PARZIALE/FINALE + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Parziale/Finale" e "Under/Over" considerando i soli tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Passaggio Turno (PASSAGGIO TURNO)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre si qualificherà al turno successivo della manifestazione di riferimento.

Portiere Para Almeno un Rigore Si/No (PORTIERE PARA RIGORE SI/NO)

Si deve pronosticare se nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa, sarà parato (esito SI), o meno (esito NO), da un portiere almeno un calcio rigore.

L'esito SI sarà vincente: - In caso di rigore non realizzato, ove l'intervento del portiere risulta decisivo ad evitare il gol.

L'esito NO sarà vincente: - In caso di non attribuzione di calci di rigore; - In caso di rigore realizzato; - In caso di rigore non realizzato, ove non vi è alcun intervento del portiere (tiro fuori, tiro sul palo).

Primi Marcatore Si/No + Parziale/Finale (PR MARC+PARZIALE/FINALE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "Parziale/Finale" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Assist (PRIMO ASSIST)

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli indicati in lista, che realizzerà per primo un assist nei tempi regolamentari dell'incontro.

Definizione di assist: "si verifica una condizione di "assist" quando il calciatore effettua un passaggio volontario ad un suo compagno di squadra e quest'ultimo realizza, grazie ad esso, un gol senza dover dribblare nessun avversario, portiere escluso. Un assist effettuato su rimessa laterale, rimessa dal fondo, calcio di punizione e calcio d'angolo viene considerato assist a prescindere dalla volontarietà del passaggio.

La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN ASSIST.

Le scommesse restano valide se un calciatore indicato nella lista non scende in campo.

Primo Cartellino (PRIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare il giocatore che riceverà per primo un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN CARTELLINO.

In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "primo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso.

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

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Primo Cartellino (PRIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra a cui sarà mostrata per primo un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

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

Primo Cartellino Tempo (PR. CARTELLINO TEMPO "n"; 1X2 PR. CARTELLINO TEMPO "n")

Si deve pronosticare a quale delle due squadre sarà mostrato il primo cartellino nel tempo "n" dell'incontro.

Nell'esito X è compreso anche il NESSUN CARTELLINO nel tempo oggetto di scommessa.

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Primo Corner (PRIMO CORNER)

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà il primo calcio d'angolo relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Primo e Ultimo Marcatore SI/No (PRIMO E ULTIMO MARC S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo e ultimo gol nei tempi regolamentari della partita.

L'esito "SI" risulta vincente se si realizzano tutte le possibilità indicate.

L'esito "NO" risulta vincente se una o entrambe le possibilità indicate non si realizzano, il primo o l'ultimo gol sono un'Autorete, l'incontro si conclude con Nessun Gol (0-0).

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Primo Evento nei Primi Minuti (PRIMO EVENTO PRIMI "n" MIN.)

Si deve pronosticare quale sarà il primo evento/esito che si verificherà nei primi "x" minuti oggetto di scommessa.

Nell'esito "NESSUN EVENTO" sono comprese anche tutte le voci non presenti in lista.

L'esito "GOL" comprende anche eventuali autogol.

Per la determinazione dell'esito vincente i minuti saranno considerati come segue:

Se n = 5, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 4:59 di gioco;

Se n = 10, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 9:59 di gioco;

Se n = 15, l'intervallo va dal calcio d'inizio al minuto 14:59 di gioco; Etc.

Primo Marcatore (PRIMO MARCATORE)

Si deve pronosticare il calciatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà per primo nei tempi regolamentari della partita.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore + 1X2 Risultato Finale (PRIMO MARCATORE + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Risultato Finale" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore + Doppia Chance IN (PR. MARCATORE + DC IN)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN" combinandolo con la scommessa "Primo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore + Doppia Chance IN/OUT (PR. MARCATORE + DC IN/OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN/OUT" combinandolo con la scommessa "Primo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore + Doppia Chance OUT (PR. MARCATORE + DC OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance OUT" combinandolo con la scommessa "Primo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore + Gol/NoGol (PR. MARC. + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Gol/NoGol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete

- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore + Risultato Esatto (PR. MARC. + RIS.ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Risultato Esatto" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Altri risultati non elencati
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore + Under/Over (PR. MARC. + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Possibili combinazioni: UNDER + PR. MARCATORE; OVER + PR. MARCATORE; ALTRO.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore Si/No (PRIMO MARCATORE S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo gol nell'incontro di riferimento.

L'esito "NO" comprende anche il Nessun Gol.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Primo Marcatore Si/No + Risultato Multiplo (PR. MARC.+RIS. MULTIPLO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "Risultato Esatto Multiplo" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore Si/No + 1X2 Finale + Gol/NoGol (PR. MARC. + 1X2 + GG/NG)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Gol/NoGol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete

- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore Si/No + 1X2 Finale + Under/Over (PR. MARC.+ 1X2 + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore Si/No + 1X2 Handicap (PR. MARC. + 1X2 HAND "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "1X2 Handicap" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo Marcatore Si/No + Minuto Primo Gol (PR MARC. + MINUTO GOL 1)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No" e "Minuto Primo Gol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Primo Marcatore Si/No + Minuto Primo Gol + Metodo Primo Gol (PR MAR+GOL1 MINUTO+MODO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Primo Marcatore Si/No", "Minuto Primo Gol" e "Metodo Primo Gol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione del primo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Con l'esito "CALCIO PIAZZATO" si intende che il gol dovrà essere realizzato direttamente da calcio di punizione o calcio di rigore (calcio di punizione indiretta o seconda sono esclusi). Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento. Gol segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.

Con l'esito "COLPO DI TESTA" si intende che il gol deve essere segnato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).

Con l'esito "TIRO" si intendono tutti i tipi di gol non compresi nelle voci sopraelencate.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)

- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Fasce:

- Inizio-30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- 31-60: dal minuto 30:00 al minuto 59:59
- 61-Fine: dal minuto 60:00 al triplice fischio finale

Primo Marcatore Squadra (PRIMO MARCATORE SQUADRA 1; PRIMO MARCATORE SQUADRA 2)

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà il primo gol per la squadra "n", relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Primo o Ultimo Marcatore SI/No (PRIMO O ULTIMO MARC S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa segnerà (esito SI), o meno (esito NO), il primo o ultimo gol nei tempi regolamentari della partita.

L'esito "SI" risulta vincente se anche una sola delle possibilità indicate si realizza.

L'esito "NO" risulta vincente se tutte le possibilità indicate non si realizzano, il primo e l'ultimo gol sono un'Autorete, l'incontro si conclude con Nessun Gol (0-0).

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Prossimo Marcatore (PROSSIMO MARCATORE GOL "n")

Si deve pronosticare il calciatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà il gol "n" di riferimento nei tempi regolamentari della partita.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce NESSUNO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il primo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Prossimo Marcatore (PROSSIMO MARCATORE GOL "n")

Si deve pronosticare il calciatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà il gol "n" di riferimento nei tempi regolamentari della partita.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce NESSUNO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- Il gol di riferimento è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Rete Inviolata Squadra Si/No (RETI INVIOLATE SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se la sola squadra "n" al termine dei tempi regolamentari dell'incontro avrà la propria rete inviolata (esito SI), o meno (esito NO).

Per rete inviolata si intende nessun gol subito.

Rete Inviolata Squadra Tempo Si/No (RETI INVIOL. SQ"n" TEMPO"x")

Si deve pronosticare se, nell'incontro la sola squadra "n" nel solo tempo "x" avrà la propria rete inviolata (esito SI), o meno (esito NO).

Per rete inviolata si intende nessun gol subito.

Ribaltone Si/No (RIBALTONE S/N)

Si deve pronosticare se una delle due squadre andrà a vincere l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No).

Con l'esito "Si" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio vincerà l'incontro effettuando il ribaltone.

Con l'esito "No" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari).

L'esito "No" comprende anche l'eventuale risultato 0 - 0.

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

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Ribaltone Squadra Si/No (RIBALTONE SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se la squadra "X" vincerà l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (esito Si), o meno (esito No).

Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra X effettuerà il ribaltone, vincendo l'incontro dopo essere stata in svantaggio.

Con l'esito "No" si pronostica che la squadra X perderà o pareggerà l'incontro o lo vincerà senza

Rigore Si/No (RIGORE S/N)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, sarà concesso (esito SI), o meno (esito NO), un calcio di rigore ad almeno una delle due squadre.

Rigore Si/No + Espulsione Si/No (RIGORE S/N+ESPULSIONE S/N)

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

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

Rigore Squadra Si/No (RIGORE SQUADRA "n" S/N RT)

Si deve pronosticare se alla squadra "n", nei soli tempi regolamentari dell'incontro, sarà concesso (esito SI), o meno (esito NO), almeno un calcio di rigore.

Risultato Esatto 26 Esiti (RISULTATO ESATTO 26 ESITI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Risultato Esatto 50 Esiti (RISULTATO ESATTO 50 ESITI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Risultato Esatto Multi Esiti A (RIS. ESATTO MULTI ESITI A)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Risultato Esatto Multi Esiti B (RIS. ESATTO MULTI ESITI B)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 1-0: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-0

ESITO VINCENTE 2-0 / 3-0: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 3-0

ESITO VINCENTE 1-1 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-1

ESITO VINCENTE 3-1 / 3-2 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2 o 2-2

ESITO VINCENTE 4-0 / 4-1: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1

ESITO VINCENTE 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-2 o 4-3

ESITO VINCENTE 0-1 / 0-2: La partita di riferimento terminerà 0-1 o 0-2

ESITO VINCENTE 1-2 / 0-3: La partita di riferimento terminerà 1-2 o 0-3

ESITO VINCENTE 1-3 / 2-3: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3

ESITO VINCENTE 0-4 / 1-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4

ESITO VINCENTE 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 2-4 o 3-4

ESITO VINCENTE 3-3 / 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multi Esiti C (RIS. ESATTO MULTI ESITI C)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 0-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 0-1

ESITO VINCENTE 0-2 / 0-3: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 0-3

ESITO VINCENTE 1-1 / 1-2: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 1-2

ESITO VINCENTE 1-3 / 2-3 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3 o 2-2

ESITO VINCENTE 0-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 3-4

ESITO VINCENTE 1-4 / 2-4: La partita di riferimento terminerà 1-4 o 2-4

ESITO VINCENTE 1-0 / 2-0: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0

ESITO VINCENTE 3-0 / 2-1: La partita di riferimento terminerà 3-0 o 2-1

ESITO VINCENTE 3-1 / 3-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2

ESITO VINCENTE 4-0 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-3

ESITO VINCENTE 4-1 / 4-2: La partita di riferimento terminerà 4-1 o 4-2

ESITO VINCENTE 3-3 / 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multi Esiti D (RIS. ESATTO MULTI ESITI D)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1 o 1-0 o 0-1

ESITO VINCENTE 2-0 / 2-1 / 3-0 / 3-1: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 2-1 o 3-0 o 3-1

ESITO VINCENTE 0-2 / 1-2 / 0-3 / 1-3: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 1-2 o 0-3 o 1-3

ESITO VINCENTE 2-2 / 2-3 / 3-2 / 3-3: La partita di riferimento terminerà 2-2 o 3-2 o 2-3 o 3-3

ESITO VINCENTE 4-0 / 4-1 / 4-2 / 4-3: La partita di riferimento terminerà 4-0 o 4-1 o 4-2 o 4-3

ESITO VINCENTE 0-4 / 1-4 / 2-4 / 3-4: La partita di riferimento terminerà 0-4 o 1-4 o 2-4 o 3-4

ESITO VINCENTE 4-4 / ALTRO: La partita di riferimento terminerà 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multi Esiti E (RIS. ESATTO MULTI ESITI E)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti proposti.

Esempio:

ESITO VINCENTE 0-0 / 1-0 / 0-1: La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-0 o 0-1

ESITO VINCENTE 2-0 / 3-0 / 4-0: La partita di riferimento terminerà 2-0 o 3-0 o 4-0

ESITO VINCENTE 0-2 / 0-3 / 0-4: La partita di riferimento terminerà 0-2 o 0-3 o 0-4

ESITO VINCENTE 1-1 / 2-1 / 1-2 / 2-2: La partita di riferimento terminerà 1-1 o 2-1 o 1-2 o 2-2

ESITO VINCENTE 3-1 / 3-2 / 4-1 / 4-2: La partita di riferimento terminerà 3-1 o 3-2 o 4-1 o 4-2

ESITO VINCENTE 1-3 / 2-3 / 1-4 / 2-4: La partita di riferimento terminerà 1-3 o 2-3 o 1-4 o 2-4

ESITO VINCENTE ALTRO: La partita di riferimento terminerà 3-3 o 4-3 o 3-4 o 4-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

Risultato Esatto Multiplo (RISULTATO ESATTO MULTIPLO)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti presenti nella lista.

Esempio:

ESITO VINCENTE 1-0/2-0/3-0: La partita di riferimento terminerà 1-0 o 2-0 o 3-0

ESITO VINCENTE 0-1/0-2/0-3: La partita di riferimento terminerà 0-1; 0-2 o 0-3

ESITO VINCENTE 4-0/5-0/6-0: La partita di riferimento terminerà 4-0; 5-0 o 6-0

ESITO VINCENTE 0-4/0-5/0-6: La partita di riferimento terminerà 0-4; 0-5 o 0-6

ESITO VINCENTE 2-1/3-1/4-1: La partita di riferimento terminerà 2-1; 3-1 o 4-1

ESITO VINCENTE 1-2/1-3/1-4: La partita di riferimento terminerà 1-2; 1-3 o 1-4

ESITO VINCENTE 3-2/4-2/4-3/5-1: La partita di riferimento terminerà 3-2; 4-2; 4-3 o 5-1

ESITO VINCENTE 2-3/2-4/3-4/1-5: La partita di riferimento terminerà 2-3; 2-4; 3-4 o 1-5

ESITO VINCENTE 1 - ALTRO (squadra 1 vince con altro risultato): La partita di riferimento terminerà 5-2 o 5-3 o 5-4 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

ESITO VINCENTE 2 - ALTRO (squadra 2 vince con altro risultato): La partita di riferimento terminerà 2-5 o 3-5 o 4-5 o Altro (tutti gli altri esiti non presenti)

ESITO VINCENTE X (pareggio) : La partita di riferimento terminerà 0-0 o 1-1 o 2-2 o Altri pareggi

Risultato Esatto Tempo 10 Esiti (RIS ESATTO TEMPO "n" 10ESITI)

Si deve pronosticare l'esatto risultato del tempo "n" dell'incontro.

Risultato Parziale/Finale (PARZIALE/FINALE)

Si deve indicare la combinazione del risultato del primo tempo con il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro, scegliendo tra i seguenti esiti:

Segna Gol (SEGNA GOL "n")

Si deve pronosticare se il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Gol Extra Time (SEGNA GOL "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare, limitatamente ai tempi supplementari, se il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Gol inclusi Tempi Supplementari (SEGNA GOL "n" IE)

Si deve pronosticare se il gol "n" dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Gol nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se il gol "n", nella fascia di minuti X-Y, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Segna Gol nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se il gol "n", nella fascia di minuti X-Y, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59

- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59
- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Segna Gol nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (SEGNA GOL "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se il gol "n", nella fascia di minuti X-Y, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Segna Gol Squadra Si/No (SEGNA GOL SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se la sola squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari dell'incontro.

Segna Gol Tempo (SEGNA GOL "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se nel tempo "x" il gol "n", sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Rigore Si/No, Fase Calci di Rigore (SEGNA RIGORE "n" S/N)

Si deve pronosticare se, nella fase ai calci di rigore, il rigore "n" verrà segnato (esito SI), o meno (esito NO).

Segna Ultimo Gol (SEGNA ULTIMO GOL)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'ultimo gol sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Ultimo Gol Tempo (SEGNA ULTIMO GOL TEMPO "n")

Si deve pronosticare se, nel tempo "n" dell'incontro, l'ultimo gol sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Somma Gol 7 Esiti (SOMMA GOL 7 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol che vengono segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol 8 Esiti (SOMMA GOL 8 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol che vengono segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Finale 6 Esiti (SOMMA GOL FINALE 6 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol che vengono segnati da entrambe le squadre durante i tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Squadra 4 Esiti (SOMMA GOL SQUADRA "n" 4ESITI)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Squadra Tempo 3 Esiti (SOMMA GOL SQ "n" TEMPO "x" 3ES)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla squadra "n" nel tempo "x" dell'incontro.

Somma Gol Squadra Tempo 4 Esiti (SOMMA GOL SQ"n" TEMPO"x" 4ESITI; SOMMA GOL SQ"n" TEMPO"x" 4ES)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati dalla squadra "n" nel tempo "x" dell'incontro.

Somma Gol Tempo 4 Esiti (SOMMA GOL TEMPO "n" 4 ESITI)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati da entrambe le squadre al termine del tempo "n".

Somma Gol Tempo 5 Esiti (SOMMA GOL TEMPO "n" 5 ESITI)

Si deve pronosticare il numero dei gol segnati da entrambe le squadre nel tempo "n".

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

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

Squadra Segna Almeno un Gol Tempo Si/No (SQUADRA "n" SEGNA TEMPO "x")

Si deve pronosticare se la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol nel tempo "x".

Squadra Segna nei Due Tempi Si/No (SQUADRA"n" SEGNA NEI 2 TEMPI)

Si deve pronosticare se la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol in entrambi i tempi di gioco.

Squadra Vince Almeno un Tempo Si/No (SQ"n" VINCE ALMENO UN TEMPO)

Si deve pronosticare se la squadra "n", al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno uno dei tempi di gioco.

Squadra Vince Entrambi i Tempi Si/No (SQUADRA VINCE TUTTI TEMPI)

Si deve pronosticare se una delle due squadre vincerà (esito SI), o meno (esito NO), entrambi i tempi dell'incontro.

Squadra Vince i Due Tempi Si/No (SQUADRA"n" VINCE I 2 TEMPI; SQ. "n" VINCE TUTTI I TEMPI)

Si deve pronosticare se la squadra "n", al termine al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vincerà (esito SI), o meno (esito NO), entrambi i tempi di gioco.

Squadra Segna Rigore Si/NO (Fase calci di rigore) (SQUADRA "n" SEGNA RIGORE ""x)

Si deve pronosticare se la squadra "n", nella fase dei calci di rigore dell'incontro, segnerà (esito SI), o meno (esito NO) il rigore "x".

Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Tempi Supplementari Si/No (EXTRA TIME S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno disputati (esito SI) o meno (esito NO) i tempi supplementari.

Tempo con più Gol (TEMPO CON PIU GOL)

In base al sistema 1X2, si deve confrontare il numero di gol segnati nei due tempi dell'incontro.

Esiti possibili:

- 1 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel 2° tempo;
- X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo;
- 2 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo.

Tempo con più Gol Squadra (TEMPO PIU GOL SQUADRA "n"; TEMPO CON PIU GOL SQ."n")

In base al sistema 1X2, si deve confrontare il numero di gol segnati dalla squadra "n" nei due tempi dell'incontro.

- 1 - il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa nel 1° tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel 2° tempo;
- X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo dalla squadra oggetto di scommessa;
- 2 - il numero di gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo.

Testa a Testa (TESTA A TESTA)

Si deve pronosticare quale tra le due squadre passerà alla fase successiva.

Totale Corner 5 Esiti (TOTALE CORNER 5 ESITI)

Si deve pronosticare il totale dei calci d'angolo battuti nei tempi regolamentari dell'incontro.

Totale Corner Squadra 4 Esiti (TOTALE CORNER SQ"n" 4 ESITI; TOT CORNER SQUADRA"n" 4ESITI)

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro scegliendo tra le tra le possibilità indicate.

Totale Corner Squadra Tempo 4 Esiti (TOTALE CORNER SQ"n" TEMPO"x"; NR CORNER SQ"n" TEMPO"x" 4ESITI)

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "n" nel tempo "x".

Totale Corner Tempo 3 Esiti (TOT CORNER TEMPO "x" 3ESITI)

Si deve pronosticare il numero di calci d'angolo effettivamente battuti da entrambe le squadre nel tempo "x" dell'incontro scegliendo tra le possibilità indicate.

Totale Rigori Segnati (TOTALE RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare il numero di rigori segnati nella fase ai calci di rigore.

Totale Valore Cartellini (TOTALE CARTELLINI)

Si deve pronosticare il valore totale di cartellini mostrati ad entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto che ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2. Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate. Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3. Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il triplice fischio finale non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ultimo Cartellino (ULTIMO CARTELLINO)

Si deve pronosticare il giocatore che riceverà per ultimo un cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.

La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli i giocatori non espressamente indicati e la voce NESSUN CARTELLINO.

In caso di ammonizione/espulsione simultanea, si considera come "ultimo cartellino" il giocatore al quale verrà mostrato per primo il cartellino giallo/rosso.

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

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

Ultimo Cartellino Tempo (ULTIMO CARTELLINO TEMPO "n")

Si deve pronosticare a quale delle due squadre sarà mostrato l'ultimo cartellino, relativamente al solo tempo "n".

Nel termine "cartellino" sono incluse sia le ammonizioni, che le espulsioni.

Non sono ritenuti validi eventuali cartellini per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico. Eventuali cartellini mostrati dopo il termine del tempo di riferimento non saranno ritenuti validi per la determinazione dell'esito vincente.

Ultimo Corner (ULTIMO CORNER)

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Ultimo Corner Tempo (ULTIMO CORNER TEMPO "n")

Si deve pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo relativamente al tempo "n" dell'incontro.

Ultimo Marcatore (ULTIMO MARCATORE)

Si deve pronosticare il calciatore, tra le voci proposte in lista, che segnerà per ultimo nei tempi regolamentari della partita.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore + 1X2 Risultato Finale (ULTIMO MARCATORE + 1X2)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Risultato Finale" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato..

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore + Doppia Chance IN (ULT. MARCATORE + DC IN)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN" combinandolo con la scommessa "Ultimo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore + Doppia Chance IN/OUT (ULT. MARCATORE + DC IN/OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance IN/OUT" combinandolo con la scommessa "Ultimo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete

- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore + Doppia Chance OUT (ULT. MARCATORE + DC OUT)

Si deve pronosticare il corretto esito della scommessa "Doppia Chance OUT" combinandolo con la scommessa "Ultimo Marcatore" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore + Gol/NoGol (ULT. MARC. + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Gol/NoGol" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore + Risultato Esatto (ULT. MARC + RIS. ESATTO)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Risultato Esatto" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Altri risultati non elencati
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore + Under/Over (ULT. MARCATORE + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Ultimo Marcatore" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro, incluso recupero, esclusi eventuali supplementari e calci di rigore.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Ultimo Marcatore Si/No (ULTIMO MARCATORE S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), l'ultimo gol nell'incontro di riferimento.

L'esito "NO" comprende anche il Nessun Gol.

Nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa scenda in campo dopo la realizzazione dell'ultimo gol, le scommesse saranno considerate perdenti.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno considerati i soli tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore, le scommesse andranno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ultimo Marcatore Squadra (ULTIMO MARCATORE SQUADRA 1; ULTIMO MARCATORE SQUADRA 2)

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà l'ultimo gol per la squadra "n", relativamente ai soli tempi regolamentari dell'incontro.

Se un giocatore nella lista non prende parte all'incontro per una qualsiasi ragione, le scommesse piazzate sullo stesso sono considerate perdenti.

La voce ALTRO comprende:

- Nessun Gol (0-0)
- L'ultimo gol è un'Autorete
- Qualsiasi calciatore non presente nella lista

Under Squadra A + Under Squadra B Si/No (UN "n" SQ"x"+UN "n" SQ"z")

Si deve pronosticare se si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), l'abbinamento degli esiti delle scommesse Under/Over Squadra "x" e Under/Over Squadra "z".

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over + Gol/NoGol (UNDER/OVER "n" + GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over" e "Gol/NoGol" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Under/Over Corner (UNDER/OVER "n" CORNER)

Si deve pronosticare se i calci d'angolo battuti da entrambe le squadre, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Corner Squadra (U/O "n" CORNER SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "x", nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Corner Squadra Tempo (U/O "n" CORNER SQ"x" TEMPO"z")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti dalla squadra "x", nel tempo "z" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Corner Tempo (U/O "n" CORNER TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i calci d'angolo effettivamente battuti da entrambe le squadre nel tempo "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Extra Time (UNDER/OVER "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi supplementari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

Under/Over Fino al "x" Minuto (U/O "n" FINO AL "x" MINUTO)

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, al minuto "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio - 05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- Inizio - 10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- Inizio - 15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- Inizio - 20: dal fischio d'inizio al minuto 19:59
- Inizio - 25: dal fischio d'inizio al minuto 24:59
- Inizio - 30: dal fischio d'inizio al minuto 29:59
- Inizio - 35: dal fischio d'inizio al minuto 34:59
- Inizio - 40: dal fischio d'inizio al minuto 39:59
- Inizio - 45: dal fischio d'inizio al minuto 44:59
- Inizio - 50: dal fischio d'inizio al minuto 49:59
- Inizio - 55: dal fischio d'inizio al minuto 54:59
- Inizio - 60: dal fischio d'inizio al minuto 59:59
- Inizio - 65: dal fischio d'inizio al minuto 64:59
- Inizio - 70: dal fischio d'inizio al minuto 69:59

- Inizio - 75: dal fischio d'inizio al minuto 74:59
- Inizio - 80: dal fischio d'inizio al minuto 79:59
- Inizio - 85: dal fischio d'inizio al minuto 84:59

Under/Over Inclusi Tempi Supplementari (UNDER/OVER "n" IE)

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre nell'incontro, eventuale primo tempo supplementare incluso, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Incluso 1° Tempo Supplementare (U/O "n" INCL. TEMPO 1 SUPPL.)

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre nell'incontro, eventuale primo tempo supplementare incluso, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 10 Minuti (U/O "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-10: dal fischio d'inizio al minuto 09:59
- 11-20: dal minuto 10:00 al minuto 19:59
- 21-30: dal minuto 20:00 al minuto 29:59
- 31-40: dal minuto 30:00 al minuto 39:59
- 41-50: dal minuto 40:00 al minuto 49:59
- 51-60: dal minuto 50:00 al minuto 59:59
- 61-70: dal minuto 60:00 al minuto 69:59
- 71-80: dal minuto 70:00 al minuto 79:59
- 81-Fine: dal minuto 80:00 al triplice fischio finale

Under/Over nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 15 Minuti (U/O "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio -15: dal fischio d'inizio al minuto 14:59
- 16-30: dal minuto 15:00 al minuto 29:59

- 31-45: dal minuto 30:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-60: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 59:59
- 61-75: dal minuto 60:00 al minuto 74:59
- 76-Fine: dal minuto 75:00 al triplice fischio finale

Under/Over nei Minuti X-Y Fasce a Scaglioni di 5 Minuti (U/O "n" NEI MINUTI X-Y)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nella fascia di minuti X-Y, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Fasce:

- Inizio-05: dal fischio d'inizio al minuto 04:59
- 06-10: dal minuto 05:00 al minuto 09:59
- 11-15: dal minuto 10:00 al minuto 14:59
- 16-20: dal minuto 15:00 al minuto 19:59
- 21-25: dal minuto 20:00 al minuto 24:59
- 26-30: dal minuto 25:00 al minuto 29:59
- 31-35: dal minuto 30:00 al minuto 34:59
- 36-40: dal minuto 35:00 al minuto 39:59
- 41-45: dal minuto 40:00 alla fine del 1° Tempo
- 46-50: dal fischio d'inizio del 2° tempo al minuto 49:59
- 51-55: dal minuto 50:00 al minuto 54:59
- 56-60: dal minuto 55:00 al minuto 59:59
- 61-65: dal minuto 60:00 al minuto 64:59
- 66-70: dal minuto 65:00 al minuto 69:59
- 71-75: dal minuto 70:00 al minuto 74:59
- 76-80: dal minuto 75:00 al minuto 79:59
- 81-85: dal minuto 80:00 al minuto 84:59
- 86-Fine: dal minuto 85:00 al triplice fischio finale

Under/Over Pali/Traverse Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" PALI/TRVERSE IE)

Si deve pronosticare se i pali e le traverse colpiti/e da entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Parate Inclusi Tempi Supplementari (UNDER/OVER "n" PARATE IE)

Si deve pronosticare se le parate effettuate dal portiere e/o altro giocatore di entrambe le squadre, nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Parate Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" PARATE SQUADRA"x" IE)

Si deve pronosticare se le parate effettuate dal portiere e/o altro giocatore della squadra "x", nell'incontro comprensivo di eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Rigori Segnati (U/O "n" RIGORI SEGNATI)

Si deve pronosticare se la somma totale dei calci di rigore segnati nella serie finale da entrambe le squadre sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Eventuali calci di rigore segnati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

Under/Over Squadra (UNDER/OVER "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "x", durante i tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Tempo (UNDER/OVER "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Tempo + Under/Over Tempo (U/O "n" T"x" + U/O "n" T"z")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Under/Over Tempo X" e "Under/Over Tempo Z".

Under/Over Tempo Extra Time (U/O "n" TEMPO "x" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "x" supplementare dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

Under/Over Tempo Squadra (U/O "n" TEMPO"x" SQUADRA"z")

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Tiri in Porta Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI IN PORTA IE)

Si deve pronosticare se il numero di tiri in porta effettuati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

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

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

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria.

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Tiri Totali Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI TOTALI IE)

Si deve pronosticare se il numero dei "tiri totali" effettuati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Tiri Totali Squadra Inclusi Tempi Supplementari (U/O "n" TIRI TOTALI SQ"x" IE)

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

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Tiri Totali Tempo (U/O "n" TIRI TOTALI TEMPO"x")

Si deve pronosticare se i tiri totali realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Ai fini della refertazione fanno fede i dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Vince ai rigori (TEAM CHE VINCE AI RIGORI)

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro ai calci di rigore.

Vincente + Under/Over Rigori Segnati (T/T + U/O "n" RIGORI)

Si deve pronosticare l'esatta combinazione degli esiti delle scommesse "Vincente" + "Under/Over Rigori Segnati". Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

Vincente a Zero Squadra Si/No (VINCENTE A 0 SQUADRA "n" S/N)

Si deve pronosticare se la sola squadra "n" vincerà (esito SI), o meno (esito NO), i tempi regolamentari dell'incontro senza subire reti.

Vincente a Zero Squadra Tempo Si/No (VINCE A 0 TEMPO"n" SQUADRA"x", VINCE A 0 SQ. "x" TEMPO "n")

Si deve pronosticare se la squadra "x" vincerà (esito SI), o meno (esito NO), il solo tempo "n" dell'incontro senza subire reti.

Vincente Coppa in Mano

Si deve pronosticare quale, tra le due squadre finaliste, si aggiudicherà la "coppa" ovvero risulterà vincitrice della manifestazione oggetto di scommessa.

X Almeno un Tempo Si/No (X ALMENO UN TEMPO S/N)

Si deve pronosticare se almeno uno dei due tempi regolamentari dell'incontro si concluderà (esito SI), o meno (esito NO), con punteggio parziale di parità.

I FANTASY MATCH

Rappresentano un incontro di calcio virtuale tra due squadre che non si affrontano direttamente sul campo di gioco, ma sono impegnate in due diverse partite "reali" dei propri campionati e/o coppe.

Il risultato di un FANTASY MATCH è determinato dal numero di gol segnati dalle due squadre, nei tempi regolamentari delle rispettive partite "reali". Nella descrizione dell'avvenimento accanto ad ogni squadra è inserita la data a cui fa riferimento l'incontro reale.

Il risultato delle scommesse si ottiene tenendo conto del numero di gol segnati dalle squadre in questione nella partita realmente disputata (quindi non conta se nella realtà una squadra ha vinto, pareggiato o perso, ma soltanto quanti gol ha segnato).

Se anche una sola delle partite "reali" di una delle squadre interessate viene posticipata o sospesa e non disputata entro tre giorni, le scommesse sul Fantasy Match saranno calcolate a quota 1,00 ad eccezione di quelle maturate.

Gli avvenimenti sono combinabili solo tra loro.

I FANTASY MARCATORI

Rappresentano un incontro virtuale tra due giocatori che possono affrontarsi direttamente sul campo di gioco, o essere impegnati, con le rispettive squadre di appartenenza, in due diverse partite "reali" di campionato e/o coppa.

Nella descrizione dell'avvenimento accanto ad ogni giocatore è inserita la data a cui fa riferimento l'incontro reale.

Il risultato di un FANTASY MARCATORI è determinato dal numero di gol segnati dai due giocatori, nei tempi regolamentari delle rispettive partite "reali".

Se anche una sola delle partite "reali" di uno dei giocatori interessati viene posticipata o sospesa e non disputata entro tre giorni, le scommesse sul Fantasy Marcatori saranno calcolate a quota 1,00.

In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Gli avvenimenti sono combinabili solo tra loro.

FANTASY UNO CONTRO TUTTI

Rappresentano un sfida virtuale tra un giocatore e una squadra.

Questi non si affrontano direttamente sul campo di gioco, ma sono impegnati in una partita "reale" di campionato e/o coppa.

Nella descrizione dell'avvenimento accanto al giocatore e alla squadra è inserita la data a cui fa riferimento l'incontro reale.

Il risultato di un FANTASY UNO CONTRO TUTTI è determinato dal numero di gol segnati dal giocatore, nei tempi regolamentari della rispettiva partita "reali" e dal numero di gol segnati dalla squadra, anch'essa al termine dei 90 minuti del match "reale". Laddove il giocatore affronti virtualmente la propria squadra di appartenenza i gol da lui segnati non saranno conteggiati per la squadra ma saranno attribuiti solo al giocatore stesso.

Se anche una sola delle partite "reali" interessate viene posticipata o sospesa e non disputata entro tre giorni, le scommesse sul Fantasy 1 vs Tutti saranno calcolate a quota 1,00.

In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte del calciatore oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Gli avvenimenti sono combinabili solo tra loro.

1X2 Marcatore

Si deve pronosticare quale tra i due calciatori segnerà il maggior numero di gol nei tempi regolamentari dell'incontro. L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol, compreso il nessun gol per entrambi.

In caso di mancata partecipazione all'incontro da parte di un calciatore, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Tutte Gol Si/No (TUTTE GOL)

Si deve pronosticare se nelle partite di riferimento, al termine dei tempi regolamentari, nella

Tutte Passano il Turno (TUTTE PASSANO IL TURNO)

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, avranno passato il turno (esito SI), o meno (esito NO), per la fase successiva della manifestazione di riferimento.

Tutte Non Passano il Turno (TUTTE NON PASSANO IL TURNO)

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, non avranno passato il turno (esito SI), o meno (esito NO), per la fase successiva della manifestazione di riferimento.

Tutte Over Si/No (TUTTE OVER "n")

Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nelle partite di riferimento, al termine dei tempi regolamentari, nella data/giornata specificata, sarà inferiore (UNDER/esito NO) o superiore (OVER/esito SI) rispetto al limite "n" prefissato.

Tutte Vinceranno (VINCERANNO TUTTE)

Si deve pronosticare se la/le squadra/e oggetto di scommessa, alla data/giornata specificata, vincerà/vinceranno (esito SI), o meno (esito NO), nei rispettivi incontri al termine dei tempi regolamentari.

Tutte Vincono a Zero Si/No (TUTTE VINCONO A ZERO)

Si deve pronosticare se le squadre oggetto di scommessa, alla fase/giornata specificata, vinceranno senza subire reti (esito SI), o meno (esito NO); nei rispettivi incontri al termine dei tempi regolamentari.

Tutti Ammoniti Si/No alla Data (TUTTI AMMONITI S/N)

Si deve pronosticare se i giocatori indicati verranno tutti ammoniti (esito SI), o meno (esito NO), nelle rispettive partite di riferimento alla data specificata.

Se una partita viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori, le scommesse saranno rimborsate, mentre saranno refertate in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione.

Tutti gli Incontri NoGol Si/No (TUTTE NOGOL)

Si deve pronosticare se nelle partite di riferimento alla data specificata segneranno entrambe le squadre (esito NO), o meno (esito SI).

Tutti gli Incontri Under Si/No alla Data (TUTTE UNDER "n")

Si deve pronosticare se la somma dei gol realizzati nelle partite di riferimento alla data specificata sarà inferiore (UNDER/esito SI) o superiore (OVER/esito NO) rispetto al limite "n" prefissato.

Tutti Marcatori Si/No alla Data (TUTTI MARCATORI S/N)

Si deve pronosticare se tutti i giocatori indicati realizzeranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno una rete negli incontri in programma alla data specificata.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei giocatori di cui sopra, la scommessa sarà rimborsata, mentre sarà regolarmente refertata in caso di partecipazione parziale di uno o più giocatori.

CALCIO ANTEPOST

Giocatore Realizza Almeno Una Doppietta Si/No nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una doppietta nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) ed eventuali tempi supplementari; non includono i gol realizzati nella fase ai calci di rigore.

Per doppietta si intende la realizzazione di almeno 2 gol nello stesso incontro.

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Piazzamento Finale Squadra Torneo

Si deve pronosticare quale sarà il piazzamento finale della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Esiti Possibili:

- ELIMINATA NEL GIRONE
- ELIMINATA AGLI OTTAVI
- ELIMINATA AI QUARTI
- ELIMINATA ALLE SEMIFINALI
- SECONDA CLASSIFICATA
- VINCITORE

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

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

Under/Over Gol Segnati Giornata X

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

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

Si deve pronosticare se il portiere oggetto di scommessa parerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un rigore in uno dei match in programma (tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) nella manifestazione di riferimento.

In caso di mancata partecipazione a tutti gli incontri in programma di un portiere le scommesse vanno a quota 1,00.

Un portiere ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Portiere Para Almeno un Rigore Si/No (Solo fase ai Calci di Rigore)

Si deve pronosticare se il portiere oggetto di scommessa parerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un rigore nella fase ai calci di rigori dell'incontro indicato nella descrizione dell'avvenimento.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di un portiere le scommesse vanno a quota 1,00.

Un portiere ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

Nel caso in cui l'incontro non vada alla fase dei calci di rigore le scommesse effettuate vanno a rimborso.

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

Testa a Testa Marcatori con Handicap Campionato

Si deve pronosticare quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di gol nella manifestazione di riferimento (eventuali playoff, playout, spareggi e simili esclusi), tenendo conto che l'handicap "n" andrà aggiunto al giocatore a cui è attribuito.

In caso di cambio squadra di uno o entrambi giocatori in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Testa a Testa Marcatori con Handicap Torneo

Si deve pronosticare quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di gol nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), tenendo conto che l'handicap "n" andrà aggiunto al giocatore a cui è attribuito.

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

Testa a Testa Piazzamento

Pronosticare quale tra le due squadre indicate otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento. Per le scommesse relative al campionato, eventuali playoff, payout, spareggi e simili esclusi.

In caso di mancata partecipazione di una delle due squadre al campionato oggetto di scommessa, la scommessa va a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Testa a Testa Torneo

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: punti nel girone, differenza reti, gol fatti, gol subiti e i fair play.

In caso di ulteriore parità le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Squadra del Campionato X che Realizza il Miglior Piazzamento nel Torneo

Si deve pronosticare la squadra, appartenente al campionato specificato nella descrizione dell'avvenimento, che realizzerà il miglior piazzamento nel torneo oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM.

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

Vincente Doppia Possibilità Si/No

Si deve pronosticare se almeno una delle squadre oggetto di scommessa risulterà vincitrice (esito SI), o meno (esito NO), nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti.

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

Squadra con Più Rigori a Favore

Si deve pronosticare a quale squadra verrà assegnato il maggior numero di rigori a favore nella manifestazione oggetto di scommessa (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

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

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

Finalista Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà per la finale 1° posto della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Giocatore Supera il Limite di Gol

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa supererà (esito SI), o meno (esito NO), il limite di reti prefissato al termine del Campionato di riferimento (eventuali playoff, playout, spareggi e simili esclusi).

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Promossa Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa sarà promossa (esito SI), o meno (esito NO), alla divisione superiore rispetto al campionato di riferimento nella prossima stagione, eventuali play-off inclusi.

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

Retrocessa Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa sarà retrocessa (esito SI), o meno (esito NO), alla lega inferiore rispetto al campionato di riferimento al termine della stagione in corso, eventuali spareggi inclusi.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Convocato Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa sarà presente (esito SI), o meno (esito NO), nella lista dei convocati della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Convocato Si/No relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate valide.

Ai fini della refertazione fa fede la lista definitiva diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Passaggio Turno Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa che si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/le squadre oggetto di scommessa si qualificherà/qualificheranno (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

L'esito "Si" risulterà vincente se tutte le squadre indicate si qualificheranno alla manifestazione di riferimento. Se anche una sola delle squadre proposte non si qualificherà, risulterà vincente l'esito "No".

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

Squadra Numero Punti nel Girone

Si deve pronosticare il totale dei punti ottenuti dalla squadra oggetto di scommessa al termine della fase a gironi della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Squadra Vincente per la Prima Volta Si/No

Si deve pronosticare se la squadra che si aggiudicherà la competizione sarà vincitrice per la prima volta (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti.

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

Futuro del Personaggio

Pronosticare quale sarà il futuro del personaggio oggetto di scommessa entro una specifica data.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

Numero Vittorie Allenatore contro le Ex Squadre Allenate

Si deve pronosticare quale sarà il numero di vittorie per l'allenatore oggetto di scommessa contro le ex squadre, specificate nella descrizione dell'avvenimento, che lo hanno visto nel ruolo di allenatore nella manifestazione di riferimento.

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

Vincente Goal Of The Year Award

Si deve pronosticare il calciatore che si aggiudicherà il premio nel "Goal Of The Year Award" della stagione di riferimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Pallone d'oro

Si deve pronosticare quale sarà il calciatore che si aggiudicherà il pallone d'oro.

Vincente Play-Off

Si deve pronosticare la squadra risulterà vincitrice dei play-off della manifestazione oggetto di scommessa.

In caso di modifica delle squadre partecipanti alla fase play-off, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

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

Vincente Scarpa D'oro

Si deve pronosticare l'attaccante che si aggiudicherà il titolo di "scarpa d'oro" della stagione indicata.

Il premio viene conferito all'attaccante che ha segnato il maggior numero di gol in Europa durante una stagione, in base al seguente regolamento:

I gol segnati nei cinque campionati più importanti secondo il record FIFA (Inghilterra, Spagna, Germania, Italia, Portogallo) valgono doppio;

i gol segnati nei tornei minori valgono 1,5.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

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

Squadra Numero Punti nel Gruppo

Si deve pronosticare il numero totale dei punti ottenuti dalla squadra oggetto di scommessa nel gruppo/girone di riferimento della manifestazione.

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

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

Capocannoniere Campionato/Torneo

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol nella manifestazione oggetto di scommessa.

Se un giocatore durante la stagione cambia il campionato di appartenenza, o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, o viene squalificato, o non partecipa, le scommesse rimangono valide.

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

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

Squadra Numero Punti in Campionato

Si deve pronosticare il totale dei punti ottenuti dalla squadra oggetto di scommessa al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Passaggio del Turno

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

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

Under/Over Minuto Primo Gol

Si deve pronosticare se il primo gol realizzato nella manifestazione oggetto di scommessa, tenendo conto dei soli tempi regolamentari, sarà compiuto entro (UNDER) o oltre (OVER) il limite "n" prefissato espresso in minuti.

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

Marcatori 1X2 Andata e Ritorno

Si deve pronosticare quale, tra i due calciatori, segnerà il maggior numero di gol al termine delle partite di Andata e di Ritorno della competizione indicata (tempi supplementari inclusi).

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol, compreso il nessun gol per entrambi. In caso di mancata partecipazione di uno dei due calciatori ad entrambe le partite, le scommesse vanno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato ad un incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Vincente Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa risulterà vincitrice (esito SI), o meno (esito NO), nella manifestazione di riferimento alla data indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Per trofeo internazionale si intendono solo UEFA Champions league o UEFA Europa league o UEFA Conference League.

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

Qualificato Si/No alle Semifinali

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alle semifinali della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Vincente Girone Andata Campionato (Campione d'Inverno)

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto al termine del girone d'andata (campione d'inverno) del campionato di riferimento.

Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse.

In caso di più squadre al primo posto, aventi il medesimo punteggio, si rimanda alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

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

Vincente Girone Andata Torneo

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto al termine del girone d'andata della manifestazione di riferimento.

In caso di più squadre al primo posto, aventi il medesimo punteggio, si rimanda alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

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

Vincente + Capocannoniere Manifestazione Si/No

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincente" e "Capocannoniere" della manifestazione oggetto di scommessa.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

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

Vincente + Capocannoniere Torneo Si/No

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincente" e "Capocannoniere" della manifestazione oggetto di scommessa (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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

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

Peggior Difesa Campionato

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà subito il maggior numero di gol.

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

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

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

Peggior Difesa Torneo

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà subito il maggior numero di gol.

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

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

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

Miglior Attacco Campionato

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà realizzato il maggior numero di gol.

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

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

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

Miglior Attacco Torneo

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà realizzato il maggior numero di gol.

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

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

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

Accoppiata

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Arbitro della Finale

Si deve pronosticare quale arbitro, tra quelli indicati, dirigerà la finale per il primo posto nella manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche la voce "ALTRO" che comprende tutti gli arbitri non espressamente indicati.

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

Ultima Classificata Gruppo Campionato

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel gruppo di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Ultima Classificata Gruppo Torneo

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel gruppo di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Accoppiata in Ordine Esatto

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Modalità del Passaggio Turno

Tenendo conto del risultato della partita di andata, si deve pronosticare la modalità in cui si realizzerà il passaggio del turno alla fase successiva scegliendo tra le possibilità indicate:

- A TR: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari
- A TS: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria nei tempi supplementari
- A RI: la squadra indicata sulla sinistra ottiene la vittoria ai rigori
- B TR: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi regolamentari
- B TS: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria nei tempi supplementari
- B RI: la squadra indicata sulla destra ottiene la vittoria ai rigori

Titolare Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa scenderà (esito SI), o meno (esito NO), in campo dal primo minuto nell'incontro di riferimento. Se il giocatore oggetto di scommessa partecipa all'incontro, subentrando successivamente al fischio d'inizio, l'esito vincente sarà NO.

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

Qualificato agli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà agli ottavi di finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Qualificato ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà ai quarti di finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Vincente Campionato alla Giornata

Si deve pronosticare la giornata in cui sarà matematicamente decretato il vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

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

Numero Vittorie Consecutive

Si deve pronosticare il numero massimo di vittorie consecutive ottenute dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

La scommessa resta valida indipendentemente dal numero di match effettivamente disputati nella manifestazione di riferimento dalla squadra oggetto di scommessa.

Esempio:

Esito giocato "Russia 7 vittorie consecutive". La Russia viene eliminata ai quarti di finale dopo 4 vittorie consecutive. L'esito vincente sarà "4" e tutti gli altri esiti risulteranno perdenti.

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

Triplete Squadra X Si/No

Si deve pronosticare se la squadra indicata riuscirà a vincere (esito SI), o meno (esito NO), il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

Nel caso in cui almeno un/a campionato/torneo/coppa non si concluda e non venga determinato un vincitore le scommesse andranno a rimborso.

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

Under/Over Gol Giocatore Campionato

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente eventuali Autogol.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Under/Over Gol Giocatore Torneo

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente eventuali Autogol.

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

Under/Over Punti Squadra nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di punti conquistati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione/girone di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

Primo Gol Giocatore Campionato

Si deve pronosticare contro quale squadra il giocatore oggetto di scommessa realizzerà il suo primo gol stagionale nella manifestazione di riferimento.

La lista esiti potrà contenere la voce "ALTRO" con cui si intendono tutte le squadre non espressamente indicate e il nessun gol.

In caso di partite rinviate fa fede la data di realizzazione del primo gol e non la giornata di riferimento.

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

Espulso Si/No in Stagione

Si deve pronosticare se il calciatore/l'allenatore oggetto di scommessa sarà espulso (esito SI), o meno (esito NO), nella stagione indicata del campionato o manifestazione di riferimento.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

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

Giocatore Ammonito Si/No Giornata di Campionato

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa verrà ammonito (esito SI), o meno (esito NO), nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Vince Almeno un Trofeo Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/il giocatore/l'allenatore, entro la data indicata nella descrizione dell'avvenimento, vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un trofeo nelle manifestazioni anch'esse specificate nella descrizione dell'avvenimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/del giocatore o dimissione dell'allenatore oggetto di scommessa.

Cambia Proprietà Si/No

Si deve pronosticare se la proprietà della squadra oggetto di scommessa sarà ceduta (esito SI), o meno (esito NO), entro la data specificata. Per proprietà si intende la quota di controllo.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni farà fede il comunicato ufficiale diramato dal club di riferimento.

Numero di Gol Totali nel Torneo (Range)

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati nella manifestazione oggetto di scommessa (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) scegliendo tra le fasce proposte.

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

Numero Esatto Gol Totali nel Torneo

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati nella manifestazione oggetto di scommessa (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi).

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

Campo Neutro o Porte Chiuse Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, nella manifestazione specificata al termine della stagione di riferimento, disputerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una delle partite casalinghe in calendario a porte chiuse o in campo neutro.

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

Under/Over Gol Squadre in Casa nella Giornata X

Si deve pronosticare se il numero di totale di gol messi a segno dalle squadre che disputano "in casa" la "giornata" oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per "squadre in casa" si intendono quelle scritte a sinistra nelle varie descrizioni avvenimento.

Il termine "giornata" include anche eventuali anticipi e posticipi.

In caso di rinvio di una o più partite per un periodo superiore ai 3 giorni, la scommessa sarà considerata a rimborso a meno che l'esito non sia già maturato. In quel caso si procederà alla regolare refertazione.

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

Pari/Dispari Gol nella Giornata X

Si deve pronosticare se la somma dei gol messi a segno da tutte le squadre partecipanti alla manifestazione di riferimento nella "giornata" oggetto di scommessa, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI.

Il termine "giornata" include anche eventuali anticipi e posticipi.

In caso di rinvio di una o più partite per un periodo superiore ai 3 giorni, la scommessa sarà considerata a rimborso.

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

Under/Over Gol Squadre in Trasferta nella Giornata X

Si deve pronosticare se il numero di totale di gol messi a segno dalle squadre che disputano "in trasferta" la "giornata" oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per "squadre in trasferta" si intendono quelle scritte a destra nelle varie descrizioni avvenimento.

Il termine "giornata" include anche eventuali anticipi e posticipi.

In caso di rinvio di una o più partite per un periodo superiore ai 3 giorni, la scommessa sarà considerata a rimborso a meno che l'esito non sia già maturato. In quel caso si procederà alla regolare refertazione.

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

Pari/Dispari Gol Squadre in Trasferta nella Giornata X

Si deve pronosticare se la somma dei goal messi a segno dalle sole squadre che disputano "in trasferta" la "giornata" oggetto di scommessa, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI.

Per "squadre in trasferta" si intendono quelle scritte a destra nelle varie descrizioni avvenimento.

Il termine "giornata" include anche eventuali anticipi e posticipi.

In caso di rinvio di una o più partite per un periodo superiore ai 3 giorni, la scommessa sarà considerata a rimborso.

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

Pari/Dispari Gol Squadre in Casa nella Giornata X

Si deve pronosticare se la somma dei goal messi a segno dalle sole squadre che disputano "in casa" la "giornata" oggetto di scommessa, sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI.

Per "squadre in casa" si intendono quelle scritte a sinistra nelle varie descrizioni avvenimento.

Il termine "giornata" include anche eventuali anticipi e posticipi.

In caso di rinvio di una o più partite per un periodo superiore ai 3 giorni, la scommessa sarà considerata a rimborso.

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

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Non Vince Mai Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a non vincere mai nessuno degli incontri che disputerà nelle giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento della manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione farà fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Non Vince Nessun Titolo Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa otterrà (esito SI), o meno (esito NO), zero titoli.

Per la determinazione dell'esito vincente verranno considerati: Campionato di appartenenza, la propria Coppa Nazionale e la Champions League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

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

Non Vince Mai in Trasferta Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a non vincere mai nessuno degli incontri che disputerà in trasferta nelle giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento della manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Non Vince Mai in Casa Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a non vincere mai nessuno degli incontri che disputerà in casa nelle giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento della manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Non Perde Mai Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a non perdere mai nessuno degli incontri che disputerà nelle giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento della manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione farà fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Non Perde Mai in Casa Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a non perdere mai nessuno degli incontri che disputerà in casa nelle giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento della manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esonerato/Dimissionario Si/No

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa sarà esonerato; si dimetterà dal ruolo ricoperto, oppure non siederà in panchina (squalifica esclusa), entro la data specificata.

Esito Si: Esonero o dimissioni dall'incarico entro la data specificata. Se il medesimo allenatore esonerato viene richiamato entro la data oggetto di scommessa dalla solita squadra, l'esito rimarrà esonerato SI.

Esito No: Nessun esonero né dimissioni entro la data specificata.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società, poiché non comportano un'interruzione nel lavoro del tecnico.

Non Perde Mai in Trasferta Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a non perdere mai nessuno degli incontri che disputerà in trasferta nelle giornate indicate nella descrizione dell'avvenimento della manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Promossa nella Divisione alla Data Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa sarà promossa (esito SI), o meno (esito NO), alla divisione indicata nella descrizione dell'avvenimento entro la data specificata anch'essa nella descrizione dell'avvenimento.

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

Promossa Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa sarà promossa (esito SI), o meno (esito NO), alla divisione superiore rispetto al campionato di riferimento nella prossima stagione, eventuali play-off inclusi.

Se la squadra oggetto di scommessa non prende parte alla manifestazione di riferimento le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Qualificato ai Sedicesimi Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà ai sedicesimi di finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Accoppiata Ordine Esatto Gironi

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto del girone oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Accoppiata Primo/Ultimo del Girone

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Ultima Classificata Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel gruppo/girone di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Seconda Classificata nel Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al secondo posto nel girone di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Squadra che Vince Tutte le Prossime X Giornate

Si deve pronosticare la squadra che vincerà tutte le prossime "x" giornate della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che pareggia o viene sconfitta saranno considerate perdenti.

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

1X2 Marcatori Campionato

Si deve pronosticare, secondo il classico sistema 1X2, quale tra i due calciatori segnerà il maggior numero di gol nel campionato di appartenenza.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol segnati nel campionato, compreso il nessun gol per i due calciatori.

Le scommesse sono valide se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza restando nell'ambito dello stesso campionato.

Se uno o entrambi i giocatori durante la stagione cambiano campionato, le scommesse vanno a quota 1.00 (rimborso per le singole).

In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di almeno uno dei due calciatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

1X2 Marcatori Torneo

Si deve pronosticare, secondo il classico sistema 1X2, quale tra i due calciatori segnerà il maggior numero di gol nella manifestazione di riferimento.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di gol segnati, compreso il nessun gol per i due calciatori.

Se uno o entrambi i giocatori non partecipano alla manifestazione, ossia non sono convocati, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se un giocatore convocato, nel corso della manifestazione, non scende ma in campo, le scommesse rimangono valide.

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

Under/Over Tiri di Rigore Realizzati (Serie Calci di Rigore)

Si deve pronosticare se il numero dei tiri di rigore realizzati nella serie finale da entrambe le squadre sarà minore (UNDER) o maggiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e supplementari dell'incontro non incidono su questa scommessa.

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

Under/Over Gol Totali nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di gol totali realizzati in tutti i match della manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Numero Trofei Vinti dalla Squadra in Stagione

Si deve pronosticare il numero di trofei vinti in stagione dalla squadra oggetto di scommessa.

Sono considerati "trofei" le seguenti manifestazioni: - CHAMPIONS LEAGUE; - EUROPA LEAGUE; - CAMPIONATO NAZIONALE; - COPPA NAZIONALE; - COPPA DI LEGA NAZIONALE, ove presente.

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

Giocatore Alla Squadra Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa giocherà (esito SI), o meno (esito NO), nella squadra indicata alla data specificata nella descrizione dell'avvenimento.

L'esito "Si" risulterà vincente se il giocatore indicato, alla data proposta, giocherà per la squadra riportata nell'avvenimento. L'esito "No" risulterà vincente se il giocatore indicato, alla data proposta, non giocherà per la squadra riportata nell'avvenimento o si ritirerà dalle competizioni.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Under/Over Gol Squadra nel Campionato

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dalla squadra oggetto di scommessa, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Squadra nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Subiti Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero di goal subiti dalla squadra oggetto di scommessa, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, nella manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

La refertazione avverrà in base alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine del torneo.

Under/Over Gol Subiti Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero di goal subiti dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

La refertazione avverrà in base alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine del torneo.

Under/Over Vittorie Squadra nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate dalla squadra oggetto di scommessa, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Pareggi Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero di pareggi conquistati dalla squadra oggetto di scommessa, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Pareggi Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero di pareggi conquistati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

La refertazione avverrà in base alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine del torneo.

Under/Over Sconfitte Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero di sconfitte subite dalla squadra oggetto di scommessa, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Sconfitte Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero di sconfitte subite dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

La refertazione avverrà in base alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine del torneo.

Under/Over Rigori Battuti nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori effettivamente battuti nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

Under/Over Rigori Segnati nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori realizzati nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente gol realizzati dopo la respinta di un rigore da parte del portiere.

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

Under/Over Rigori Sbagliati Campionato

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori non trasformati nei match, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Rigori Sbagliati Torneo

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori non trasformati nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Ammonizioni nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero totale di ammonizioni mostrate nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati per la determinazione dell'esito vincente sarà 2.

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

Under/Over Espulsioni nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero totale di espulsioni mostrate nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

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

Under/Over Ammonizioni Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero totale di ammonizioni mostrate alla squadra oggetto di scommessa nei match, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati per la determinazione dell'esito vincente sarà 2.

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

Under/Over Ammonizioni Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero totale di ammonizioni mostrate alla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati per la determinazione dell'esito vincente sarà 2.

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

Under/Over Espulsioni Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero totale di espulsioni mostrate alla squadra oggetto di scommessa nei match, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

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

Under/Over Espulsioni Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero totale di espulsioni mostrate alla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Non sono ritenute valide eventuali espulsioni per i giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per i dirigenti, allenatori, e staff tecnico.

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

Under/Over Rigori Battuti Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori effettivamente battuti dalla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

Under/Over Rigori Battuti Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori effettivamente battuti dalla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

Under/Over Rigori Segnati Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente gol realizzati dopo la respinta di un rigore da parte del portiere.

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

Under/Over Rigori Segnati Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Non sono considerati validi per la determinazione dell'esito vincente gol realizzati dopo la respinta di un rigore da parte del portiere.

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

Under/Over Rigori Sbagliati Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori non trasformati dalla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Rigori Sbagliati Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero totale di rigori non trasformati dalla squadra oggetto di scommessa nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Capocannoniere nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dal capocannoniere della manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Autogol nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di autogol realizzate nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Angoli nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di angoli effettivamente battuti nei match (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi) della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Match ai Supplementari nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di match che si concluderanno ai supplementari nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Al fine della determinazione dell'esito vincente non saranno conteggiati i match che proseguiranno con i calci di rigore.

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

Under/Over Match ai Calci di Rigore nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di match che termineranno ai calci di rigore nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Squadre Vincenti in Tutti i Match del Girone

Si deve pronosticare se il numero di squadre che risulteranno vincenti in tutte le partite del proprio girone di appartenenza sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Squadre Perdenti in Tutti i Match del Girone

Si deve pronosticare se il numero di squadre che risulteranno perdenti in tutte le partite del proprio girone di appartenenza sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Segnati nel Girone/Gruppo

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nel solo girone oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Segnati nella Fase a Gironi

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nella sola fase a gironi della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Subiti Squadra nel Girone

Si deve pronosticare se il numero di gol subiti dalla squadra oggetto di scommessa nella sola fase a gironi sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Segnati Squadra nel Girone

Si deve pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nella sola fase a gironi della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Angoli Giornata

Si deve pronosticare se il numero di angoli effettivamente battuti nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Cartellini Giornata

Si deve pronosticare se il numero di cartellini mostrati nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella giornata di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ciascun cartellino giallo vale come 1 e ciascun cartellino rosso vale 2.

Eventuali seconde ammonizioni non vengono considerate.

Un giocatore non può quindi accumulare un numero di punti maggiore di 3.

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

Under/Over Sostituzioni Quarti

Si deve pronosticare se il numero di sostituzioni avvenute nei soli tempi regolamentari dei match disputati nei Quarti della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Piazzato nei Primi X Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della competizione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Confederazione di Provenienza della Squadra Vincente

Si deve pronosticare la Confederazione di provenienza della squadra che si aggiudicherà la competizione oggetto di scommessa.

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

Miglior Squadra della Confederazione

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella confederazione di riferimento al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

Ultima in Classifica

Si deve pronosticare quale squadra si classificherà all'ultimo posto della classifica ufficiale della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Accoppiata Primo/Ultimo in Ordine

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Accoppiata Gruppo

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto del girone oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Terza Classificata nel Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al terzo posto nel girone di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Under/Over Secondi del Gol Più Veloce

Si deve pronosticare se il gol più "veloce" del torneo sarà realizzato entro (UNDER) o oltre (OVER) il limite "n" di secondi prefissato.

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

Under/Over Gol Segnati Squadra nel Girone/Gruppo

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nel girone oggetto di scommessa dalla squadra di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Ordine di Classifica del Girone

Si deve pronosticare l'esatto ordine di squadre che si classificheranno al 1°-2°-3° e 4° posto del girone oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

Capocannoniere Squadra Campionato/Torneo

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol relativamente alla Squadra oggetto di scommessa nella competizione di riferimento.

Al fine della determinazione della posizione in classifica sarà ritenuta valida la Classifica Cannonieri Manifestazione.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM.

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Numero Gol Segnati Squadra X in Campionato

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) .

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

Numero Gol Segnati Squadra X nel Torneo

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) .

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

Numero Gol Segnati in Campionato

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati nella manifestazione oggetto di scommessa.

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

Numero Gol Segnati nel Torneo

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati nella manifestazione oggetto di scommessa (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi).

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

Gruppo con Maggior Numero di Gol

Si deve pronosticare il gruppo che, al termine della fase a gironi della manifestazione oggetto di scommessa, avrà realizzato il maggior numero di gol.

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

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

Gruppo con Minor Numero di Gol

Si deve pronosticare il gruppo che, al termine della fase a gironi della manifestazione oggetto di scommessa, avrà realizzato il minor numero di gol.

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

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

Numero Esatto di Match ai Calci di Rigore

Si deve pronosticare il numero di match che termineranno ai calci di rigore nella manifestazione di riferimento.

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

Numero di Match ai Calci di Rigore (Range)

Si deve pronosticare il numero di match che termineranno ai calci di rigore nella manifestazione di riferimento scegliendo tra le fasce proposte.

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

Vince Almeno un Match nella Manifestazione Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un match nella manifestazione di riferimento. La scommessa è limitata ai soli tempi regolamentari.

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

Giocatore Numero Gol Segnati Campionato

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione oggetto di riferimento.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Numero Gol Segnati Torneo

Si deve pronosticare il numero totale dei gol segnati dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione oggetto di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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

Man of the Match

Si deve pronosticare il giocatore che verrà proclamato "man of the match" della competizione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente a giocatore che non è sceso in campo sono considerate perdenti.

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

Prossimo Allenatore della Squadra X alla Data Y

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, alla data specificata nella descrizione dell'avvenimento, risulterà essere (esito SI) o meno (esito NO) in carica nel ruolo di allenatore per la squadra di riferimento.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Miglior Difesa Campionato

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà subito il minor numero di gol.

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

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

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

Miglior Difesa Torneo

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà subito il minor numero di gol.

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

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

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

Premio Miglior Giocatore FIFA (Vincente Golden Ball)

Si deve pronosticare il calciatore che si aggiudicherà il premio come "miglior giocatore" della manifestazione oggetto di scommessa.

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

Premio Miglior Portiere

Si deve pronosticare quale sarà il portiere che si aggiudicherà il premio "Miglior Portiere" al termine della competizione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Avversario nel Prossimo Turno

Si deve pronosticare quale squadra, tra quelle proposte in lista, affronterà nella fase indicata nella descrizione dell'avvenimento, la squadra oggetto di scommessa.

La voce "Altro" comprende tutte le squadre non presenti nella lista.

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

Per la determinazione dell'esito vincente, si rimanda al calendario ufficiale diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Podio in Ordine

Si deve pronosticare le squadre che si classificheranno, in ordine, al 1°; al 2° e al 3° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

Tris di Retrocesse

Si devono pronosticare le tre squadre che, in qualsiasi ordine, si classificheranno nelle ultime tre posizioni del campionato oggetto di scommessa.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione indicata, due o più squadre avranno ottenuto lo stesso punteggio, verranno adottati i criteri di classifica del campionato oggetto di scommessa.

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

Vincente Incremento Punti

Si deve pronosticare la squadra che avrà ottenuto il maggior incremento di punti facendo la differenza tra i punti ottenuti nel campionato di riferimento e quelli ottenuti nel campionato dell'anno precedente.

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

Vincente + Capocannoniere

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti vincenti delle scommesse sul "Vincente" e il "Capocannoniere" della manifestazione oggetto di scommessa.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

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

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

Peggior Attacco Campionato

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà realizzato il minor numero di gol.

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

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

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

Peggior Attacco Torneo

Si deve pronosticare la squadra che, al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà realizzato il minor numero di gol.

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

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

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

Numero Partite Senza Subire Gol

Si deve pronosticare il numero massimo di partite terminate senza subire gol della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol subiti negli eventuali supplementari e rigori.

La scommessa resta valida indipendentemente dal numero di match effettivamente disputati nella manifestazione di riferimento dalla squadra oggetto di scommessa.

Esempio:

Esito giocato "Russia 7 match senza subire gol". La Russia viene eliminata nella fase a gironi con un match senza subire gol e 3 match disputati. L'esito vincente sarà "una partita senza subire gol" e tutti gli altri esiti risulteranno perdenti.

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

Numero Partite Consecutive Senza Subire Gol

Si deve pronosticare il numero di partite consecutive terminate senza subire gol dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) e non includono i gol subiti negli eventuali supplementari e rigori.

La scommessa resta valida indipendentemente dal numero di match effettivamente disputati nella manifestazione di riferimento dalla squadra oggetto di scommessa.

Esempio:

Esito giocato "Russia 3 match consecutivi senza subire gol". La Russia viene eliminata nella fase a gironi con 2 match consecutivi senza subire gol e 3 match disputati. L'esito vincente sarà "due partite consecutive senza subire gol" e tutti gli altri esiti risulteranno perdenti.

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

Giocatore Supera il Limite di Gol

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa supererà (esito SI), o meno (esito NO), il limite di reti prefissato al termine del Campionato di riferimento (eventuali playoff, play-out, spareggi e simili esclusi).

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Squadra Supera Limite X di Gol Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (esito SI), o meno (esito NO), il limite di reti prefissato nella manifestazione di riferimento.

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

Squadra Supera Limite X di Punti Girone di Andata Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite di punti prefissato al termine del girone di andata della manifestazione di riferimento.

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

Squadra Supera Limite X di Punti Girone di Ritorno Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite di punti prefissato al termine del girone di ritorno della manifestazione di riferimento.

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

Squadra Supera Limite X di Gare Senza Subire Gol Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite prefissato di gare senza subire gol nella manifestazione di riferimento.

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

Squadra Supera Limite X di Gare Consecutive Senza Subire Gol Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite prefissato di gare consecutive senza subire gol nella manifestazione di riferimento.

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

Squadra Supera Limite X di Vittorie Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite prefissato di vittorie nella manifestazione di riferimento.

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

Allenatore Supera Limite X di Vittorie Si/No

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite prefissato di vittorie nella manifestazione di riferimento.

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

Squadra Supera Limite X di Vittorie Consecutive Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite prefissato di vittorie consecutive nella manifestazione di riferimento.

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

Allenatore Supera Limite X di Vittorie Consecutive Si/No

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite prefissato di vittorie consecutive nella manifestazione di riferimento.

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

Capocannoniere Squadra Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa risulterà essere (esito SI), o meno (esito NO), il Capocannoniere per la squadra indicata nella manifestazione di riferimento.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Numero Ammonizioni Campionato

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di ammonizioni subite dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, limitatamente ai tempi regolamentari.

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati per la determinazione dell'esito vincente sarà 2.

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

Giocatore Numero Ammonizioni Torneo

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di ammonizioni subite dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi).

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati per la determinazione dell'esito vincente sarà 2.

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

Giocatore Numero Presenze in Squadra X Manifestazione

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa riuscirà a superare(esito SI), o meno (esito NO), il record di presenze, con la sola squadra indicata, nella manifestazione di riferimento.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

Per “presenza” si intende lo scendere in campo nel match anche dalla panchina.

In caso di cambio squadra a stagione in corso le scommesse rimangono valide.

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

Giocatore Numero Presenze Manifestazione

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa riuscirà (esito SI), o meno (esito NO), a superare il record totale di presenze nella manifestazione di riferimento.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

Per “presenza” si intende lo scendere in campo nel match anche dalla panchina.

In caso di cambio squadra a stagione in corso le scommesse rimangono valide.

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

Squadra Top Assist Totali

Si deve pronosticare quale squadra risulterà vincitrice della classifica “assist totali” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per assist totali si intende “ogni passaggio volontario che metta il compagno nelle condizioni di avere una occasione da gol o di realizzare una rete”.

In caso di parità di “assist totali”, si terrà conto degli assist vincenti. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Assist Totali Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica “assist totali” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per assist totali si intende “ogni passaggio volontario che metta il compagno nelle condizioni di avere una occasione da gol o di realizzare una rete”.

In caso di parità di “assist totali”, si terrà conto degli assist vincenti. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Assist Totali Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "assist totali" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per assist totali si intende "ogni passaggio volontario che metta il compagno nelle condizioni di avere una occasione da gol o di realizzare una rete".

In caso di parità di "assist totali", si terrà conto degli assist vincenti. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Assist Vincenti

Si deve pronosticare quale squadra risulterà vincitrice della classifica "assist vincenti" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per assist vincente si intende "ogni passaggio volontario che permetta al compagno la realizzazione di un gol".

In caso di parità di "assist vincenti", si terrà conto degli assist totali. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Assist Vincenti Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "assist vincenti" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per assist vincente si intende "ogni passaggio volontario che permetta al compagno la realizzazione di un gol".

In caso di parità di "assist vincenti", si terrà conto degli assist totali. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Assist Vincenti Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "assist vincenti" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per assist vincente si intende “ogni passaggio volontario che permetta al compagno la realizzazione di un gol”.

In caso di parità di “assist vincenti”, si terrà conto degli assist totali. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall’ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Palle Recuperate

Si deve pronosticare quale squadra risulterà vincitrice della classifica “palle recuperate” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall’ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Palle Recuperate

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica “palle recuperate” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall’ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Tiri in Porta

Si deve pronosticare quale squadra risulterà vincitrice della classifica “tiri in porta” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria.

In caso di parità di “tiri in porta”, si terrà conto dei tiri totali. In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall’ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Tiri in Porta Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica “tiri in porta” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria.

In caso di parità di “tiri in porta”, si terrà conto dei tiri totali. In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall’ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Tiri in Porta Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica “tiri in porta” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata “dentro” lo specchio della porta avversaria.

In caso di parità di “tiri in porta”, si terrà conto dei tiri totali. In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall’ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Tiri Totali

Si deve pronosticare la squadra che risulterà vincitrice della classifica “tiri totali” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

In caso di parità di “tiri totali”, si terrà conto dei tiri in porta.

In caso di ulteriore parità si terrà conto dei tiri fuori.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall’ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Tiri Totali Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica “tiri totali” della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

In caso di parità di “tiri totali”, si terrà conto dei tiri in porta.

In caso di ulteriore parità si terrà conto dei tiri fuori.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Tiri Totali Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "tiri totali" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

In caso di parità di "tiri totali", si terrà conto dei tiri in porta.

In caso di ulteriore parità si terrà conto dei tiri fuori.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Parate

Si deve pronosticare quale squadra risulterà vincitrice della classifica "parate" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

Giocatore Top Parate Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "parate" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Parate Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "parate" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Km Percorsi

Si deve pronosticare quale squadra risulterà vincitrice della classifica "km percorsi" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per km percorsi si intendono i km rilevati LIVE attraverso il sistema Stats in uso e il dato è espresso con l'indicazione di 3 decimali "XX,XXX".

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

Giocatore Top Km Percorsi Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "km percorsi" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per km percorsi si intendono i km rilevati LIVE attraverso il sistema Stats in uso e il dato è espresso con l'indicazione di 3 decimali "XX,XXX".

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Km Percorsi Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore risulterà vincitore della classifica "km percorsi" della manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per km percorsi si intendono i km rilevati LIVE attraverso il sistema Stats in uso e il dato è espresso con l'indicazione di 3 decimali "XX,XXX".

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Rigori Battuti

Si deve pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di rigori nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

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

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

Giocatore Top Rigori Battuti Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore batterà il maggior numero di rigori nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Top Rigori Battuti Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore batterà il maggior numero di rigori nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

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

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

Squadra Top Rigori Realizzati

Si deve pronosticare quale squadra realizzerà il maggior numero di gol su calcio di rigore nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

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

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

Giocatore Top Rigori Realizzati Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di gol su calcio di rigore nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Top Rigori Realizzati Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di gol su calcio di rigore nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

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

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

Squadra Top Ammonizioni

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il maggior numero di ammonizioni nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Eventuali "doppie" ammonizioni, che portano all'espulsione di un giocatore sono da considerarsi al fine di questa scommessa.

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

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

Giocatore Top Ammonizioni Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore riceverà il maggior numero di ammonizioni nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Eventuali "doppie" ammonizioni, che portano all'espulsione di un giocatore sono da considerarsi al fine di questa scommessa.

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Top Ammonizioni Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore riceverà il maggior numero di ammonizioni nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Eventuali "doppie" ammonizioni, che portano all'espulsione di un giocatore sono da considerarsi al fine di questa scommessa.

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

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

Squadra Top Espulsioni

Si deve pronosticare quale squadra riceverà il maggior numero di espulsioni nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Nel conteggio delle espulsioni si considera, oltre all'espulsione diretta, anche quella a seguito di doppia ammonizione.

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

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

Giocatore Top Espulsioni Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore riceverà il maggior numero di espulsioni nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Nel conteggio delle espulsioni si considera, oltre all'espulsione diretta, anche quella a seguito di doppia ammonizione.

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Top Espulsioni Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore riceverà il maggior numero di espulsioni nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Nel conteggio delle espulsioni si considera, oltre all'espulsione diretta, anche quella a seguito di doppia ammonizione.

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

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

Giocatore Top Falli Commessi Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore commetterà il maggior numero di falli nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Top Falli Commessi Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore commetterà il maggior numero di falli nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

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

Top Spettatori

Si deve pronosticare quale squadra avrà il maggior numero medio di spettatori nei match disputati in casa nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM delle scommesse.

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

Giocatore Top Doppiette Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di "doppiette" nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per doppietta si intende la realizzazione di almeno 2 gol nello stesso incontro.

Nel caso di realizzazione di 4 o più gol verrà nello stesso incontro verrà attribuita una sola doppietta.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Giocatore Top Doppiette Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di "doppiette" nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per doppietta si intende la realizzazione di almeno 2 gol nello stesso incontro.

Nel caso di realizzazione di 4 o più gol verrà nello stesso incontro verrà attribuita una sola doppietta.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Squadra Top Vittorie con Rete Inviolata

Si deve pronosticare quale squadra otterrà il maggior numero di vittorie con "rete inviolata" nella manifestazione indicata, al termine della stagione di riferimento.

Per rete inviolata si intende nessun gol subito in concomitanza con la vittoria della propria squadra.

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

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

Portiere Top Vittorie con Rete Inviolata

Si deve pronosticare quale portiere otterrà il maggior numero di vittorie con "rete inviolata" nella manifestazione indicata, al termine della stagione di riferimento.

Per rete inviolata si intende nessun gol subito in concomitanza con la vittoria della propria squadra.

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

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

Squadra Top Clean Sheet

Si deve pronosticare quale squadra otterrà il maggior numero di partite con rete inviolata nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per "clean sheet" si intende nessun goal subito.

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

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

Portiere Top Clean Sheet

Si deve pronosticare quale portiere otterrà il maggior numero di partite con rete inviolata nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per "clean sheet" si intende nessun goal subito.

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

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

Giocatore Top Gol Decisivi Campionato

Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di "gol decisivi" nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per gol decisivo si intende la prima realizzazione utile che sancirà la vittoria della propria squadra. Nel caso di vittoria per 4-1, il goal decisivo sarà considerato quello del 2-1.

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Giocatore Top Gol Decisivi Torneo

Si deve pronosticare quale giocatore realizzerà il maggior numero di "gol decisivi" nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

Per gol decisivo si intende la prima realizzazione utile che sancirà la vittoria della propria squadra. Nel caso di vittoria per 4-1, il goal decisivo sarà considerato quello del 2-1.

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

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

Vittorie in Casa Prossime x Giornate

Si deve pronosticare quante vittorie realizzerà la squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "x" giornate disputate in casa, nella manifestazione di riferimento.

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

Vittorie in Trasferta Prossime x Giornate

Si deve pronosticare quante vittorie realizzerà la squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "x" giornate disputate in trasferta nella manifestazione di riferimento.

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

Pareggi in Casa Prossime x Giornate

Si deve pronosticare quanti pareggi realizzerà la squadra in oggetto, nelle prossime "x" giornate disputate in casa, nella manifestazione di riferimento.

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

Pareggi in Trasferta Prossime x Giornate

Si deve pronosticare quanti pareggi realizzerà la squadra in oggetto, nelle prossime "x" giornate disputate in trasferta, nella manifestazione di riferimento.

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

Sconfitte in Casa Prossime x Giornate

Si deve pronosticare quanti pareggi realizzerà la squadra in oggetto, nelle prossime "x" giornate disputate in casa, nella manifestazione di riferimento.

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

Sconfitte in Trasferta Prossime x Giornate

Si deve pronosticare quanti pareggi realizzerà la squadra in oggetto, nelle prossime "x" giornate disputate in trasferta, nella manifestazione di riferimento.

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

Reti Segnate in Casa Prossime X Giornate

Si deve pronosticare il numero di reti segnate dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate disputate in casa, nella manifestazione di riferimento.

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

Reti Segnate in Trasferta Prossime X Giornate

Si deve pronosticare il numero di reti segnate dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate disputate in trasferta, nella manifestazione di riferimento.

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

Reti Subite in Casa Prossime X Giornate

Si deve pronosticare il numero di reti subite dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate disputate in casa, nella manifestazione di riferimento.

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

Reti Subite in Trasferta Prossime X Giornate

Si deve pronosticare il numero di reti subite dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate disputate in trasferta, nella manifestazione di riferimento.

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

Vittorie Prossime X Giornate

Si deve pronosticare quante vittorie realizzerà la squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "x" giornate nella manifestazione di riferimento.

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

Pareggi Prossime X Giornate

Si deve pronosticare quanti pareggi realizzerà la squadra in oggetto, nelle prossime "x" giornate nella manifestazione di riferimento.

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

Sconfitte Prossime X Giornate

Si deve pronosticare quante sconfitte subirà la squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "x" giornate nella manifestazione di riferimento.

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

Reti Segnate Prossime X Giornate

Si deve pronosticare il numero di reti segnate dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate nella manifestazione di riferimento.

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

Reti Subite Prossime X Giornate

Si deve pronosticare il numero di reti subite dalla squadra oggetto di scommessa, nelle prossime "X" giornate nella manifestazione di riferimento.

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

Gruppo di Appartenenza del Vincente

Si deve pronosticare il girone di appartenenza della squadra vincitrice della competizione oggetto di scommessa.

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

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

Gruppo di Appartenenza del Capocannoniere

Si deve pronosticare il girone di appartenenza del Capocannoniere vincitore della competizione oggetto di scommessa.

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

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

Squadra con Più Rigori Contro

Si deve pronosticare quale squadra subirà il maggior numero di rigori contro nella manifestazione oggetto di scommessa (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Al fine della determinazione dell'esito vincente si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.

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

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

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

Vincente senza Squadra X

Si deve pronosticare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa (eventuali playoff, play-out, spareggi e simili esclusi); escludendo la squadra indicata nella descrizione della scommessa oppure, nel caso di vittoria della "squadra X" chi arriverà secondo in classifica.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Capocannoniere senza Giocatore X Campionato

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol nella competizione oggetto di scommessa.

Nel caso di vittoria del "Giocatore X", ovvero il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento, sarà ritenuto vincente il secondo in classifica.

In caso di mancata partecipazione di un giocatore presente in lista alla competizione, le scommesse sono considerate valide.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Capocannoniere senza Giocatore X Torneo

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol nella competizione oggetto di scommessa (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi).

Nel caso di vittoria del "Giocatore X", ovvero il calciatore indicato nella descrizione dell'avvenimento, sarà ritenuto vincente il secondo in classifica.

In caso di mancata partecipazione di un giocatore presente in lista alla competizione, le scommesse sono considerate valide.

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

Prossima Squadra Allenatore

Si deve pronosticare quale sarà la prossima squadra allenata dal tecnico indicato, alla data indicata.

Tra gli esiti possibili, oltre alle squadre proposte, anche "Nessuna squadra" e la voce "ALTRO" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Prossima Squadra Giocatore

Pronosticare quale sarà la futura squadra del giocatore oggetto di scommessa entro una specifica data.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Capocannoniere alla Giornata X

Si deve pronosticare il calciatore che risulterà essere in testa nella classifica Capocannonieri alla Giornata oggetto di scommessa nella competizione di riferimento.

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Squadra Prima Classificata alla Giornata

Si deve pronosticare la squadra prima in classifica al termine della giornata indicata del campionato di riferimento.

Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse

In caso di più squadre al primo posto, aventi il medesimo punteggio, si rimanda alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

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

Numero Vittorie Squadra

Si deve pronosticare il numero totale di vittorie della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

La scommessa resta valida indipendentemente dal numero di match effettivamente disputati nella manifestazione di riferimento dalla squadra oggetto di scommessa.

Esempio:

Esito giocato "Russia 7 vittorie ". La Russia viene eliminata ai quarti di finale con un totale di 3 vittorie. L'esito vincente sarà "3" e tutti gli altri esiti risulteranno perdenti.

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

Squadra Numero Punti Girone Andata

Si deve pronosticare il totale dei punti ottenuti dalla squadra oggetto di scommessa al termine del girone di andata della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Squadra Numero Punti Girone Ritorno

Si deve pronosticare il totale dei punti ottenuti dalla squadra oggetto di scommessa al termine del girone di ritorno della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Squadra Top Falli Commessi

Si deve pronosticare quale squadra commetterà il maggior numero di falli nella manifestazione oggetto di scommessa al termine della stagione di riferimento.

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

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

Allenatore Supera il Limite di Punti in Classifica Si/No

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, in carica nella squadra specificata nella descrizione dell'avvenimento, supererà (Esito SI), o meno (Esito NO), il limite di punti prefissato nella manifestazione di riferimento.

Nel caso di esonero/dimissione dell'allenatore oggetto di scommesse si tiene conto dei punti maturati fino tale data.

Nel caso di squalifica per una o più giornate, i punti maturati, rimangono validi.

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

Primi Tre in Classifica

Si devono pronosticare le squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1°; al 2° e al 3° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

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

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

Prima Squadra Estratta

Si deve pronosticare quale squadra, tra quelle proposte in lista, sarà estratta per prima nel sorteggio ufficiale della fase della manifestazione, entrambi indicati nella descrizione dell'avvenimento.

Per la determinazione dell'esito vincente, si rimanda alle immagini televisive nonché allo streaming e ogni altra forma di comunicazione forniti dall'ente organizzatore della manifestazione.

Numero Match ai Calci di Rigore

Si deve pronosticare il numero di match che termineranno ai calci di rigore nella manifestazione di riferimento.

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

Premio Miglior Gol FIFA (Goal of the Tournament)

Si deve pronosticare il calciatore che realizzerà il "miglior gol" della manifestazione.

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

Ultima Classificata Girone Andata

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto al termine del girone di andata della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Ultima Classificata Girone Ritorno

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto al termine del girone di ritorno della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Vincente Girone di Ritorno Campionato

Si deve pronosticare la squadra che conquisterà il maggior numero di punti nel solo girone di ritorno della manifestazione di riferimento.

Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla regolare refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse.

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

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

Vincente Girone di Ritorno Torneo

Si deve pronosticare la squadra che conquisterà il maggior numero di punti nel solo girone di ritorno della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla regolare refertazione; in caso contrario si attenderà il recupero delle stesse.

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

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

Miglior Attacco Girone Andata

Si deve pronosticare la squadra che, al termine del girone di andata della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà realizzato il maggior numero di gol.

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

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

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

Miglior Difesa Girone Andata

Si deve pronosticare la squadra che, al termine del girone di andata della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà subito il minor numero di gol.

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

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

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

Seconda Classificata Girone Ritorno

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al secondo posto al termine del girone di ritorno della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Miglior Attacco Girone Ritorno

Si deve pronosticare la squadra che, al termine del girone di ritorno della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà realizzato il maggior numero di gol.

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

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

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

Terza Classificata Girone Andata

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al terzo posto al termine del girone d'andata della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Terza Classificata Girone Ritorno

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al terzo posto al termine del girone di ritorno della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Miglior Difesa Girone Ritorno

Si deve pronosticare la squadra che, al termine del girone di ritorno della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi), avrà subito il minor numero di gol.

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

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

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

Accoppiata Ordine Esatto Girone Andata

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto al termine del girone d'andata della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Ordine di Classifica del Girone Andata

Si deve pronosticare l'esatto ordine di squadre che si classificheranno al 1°-2°-3° e 4° posto al termine del girone d'andata della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

Accoppiata Ordine Esatto Girone Ritorno

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto al termine del girone di ritorno della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Ordine di Classifica del Girone Ritorno

Si deve pronosticare l'esatto ordine di squadre che si classificheranno al 1°-2°-3° e 4° posto al termine del girone di ritorno della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

Accoppiata Primo/Ultimo Girone Andata

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto al termine del girone d'andata della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Vincente con Handicap Gironi

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito, al termine della fase a gironi della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Vincente Girone/Gruppo con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito al termine della Fase a Gironi della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Vincente con Handicap Girone Andata

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito, al termine del girone d'andata della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Accoppiata Primo/Ultimo Girone Ritorno

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto al termine del girone di ritorno della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Vincente con Handicap Girone Ritorno

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito, al termine del girone di ritorno della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Seconda Classificata Girone Andata

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà al secondo posto al termine del girone di andata della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

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

Squadra Imbattuta nella Manifestazione Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa risulterà imbattuta (esito SI), o meno (esito NO), nella manifestazione di riferimento.

Per la determinazione dell'esito vincente vengono considerati i tempi regolamentari degli incontri.

Una squadra risulta "imbattuta" vincendo o pareggiando l'incontro o gli incontri in programma nella manifestazione.

Nelle manifestazioni in cui è prevista l'eliminazione, sia nella fase a gironi che nella fase ad eliminazione diretta, le scommesse rimangono valide.

Esempio A: viene eliminata nella fase dei Gironi con 3 pareggi. Esito Vincente: SI.

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

Esempio C: vince la manifestazione, ma nella Fase a Gironi ha subito una sconfitta. Esito Vincente: NO

Squadra Realizza Almeno una Tripletta Si/No nella Manifestazione

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una tripletta nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) ed eventuali tempi supplementari; non includono i gol realizzati nella fase ai calci di rigore.

Per tripletta si intende la realizzazione di almeno 3 gol da parte dello stesso giocatore nello stesso incontro.

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

Squadra Realizza Almeno una Doppietta Si/No nella Manifestazione

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una doppietta nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) ed eventuali tempi supplementari; non includono i gol realizzati nella fase ai calci di rigore.

Per doppietta si intende la realizzazione di almeno 2 gol da parte dello stesso giocatore nello stesso incontro.

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

Giocatore Realizza Almeno Una Tripletta Si/No nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una tripletta nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse riguardano unicamente i 90 minuti regolamentari (più eventuale recupero) ed eventuali tempi supplementari; non includono i gol realizzati nella fase ai calci di rigore.

Per tripletta si intende la realizzazione di almeno 3 gol nello stesso incontro.

In caso di mancata partecipazione del giocatore alla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Giocatore realizza una Doppietta Si/NO Giornata di Campionato

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una doppietta nella giornata indicata nella descrizione dell'avvenimento del campionato di riferimento.

Per doppietta si intende la realizzazione di almeno 2 gol nello stesso incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore oggetto di scommessa, le scommesse vanno a quota 1,00.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

Testa a Testa Handicap Gol Giornata X

Si deve pronosticare quale delle due squadre realizzerà il maggior numero di gol nella giornata di riferimento, considerando i soli tempi regolamentari, tenendo conto dell'handicap decimale assegnato.

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

Capocannoniere del Gruppo/Girone

Si deve pronosticare il calciatore che segnerà più gol relativamente al Gruppo/Girone oggetto di scommessa nella competizione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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

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

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Triplete

Si deve pronosticare la squadra che riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le squadre non quotate singolarmente o che nessuna squadra riuscirà a conquistare il triplete in stagione.

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

Nazionalità di Provenienza della Squadra Vincente

Si deve pronosticare la nazionalità di provenienza della squadra che si aggiudicherà la competizione oggetto di scommessa.

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

Vincente Best FIFA Mens Coach

Si deve pronosticare l'allenatore che si aggiudicherà il premio come "Best FIFA Mens Coach" della manifestazione oggetto di scommessa.

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

Capocannoniere con Handicap

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli proposti in lista, che otterrà il punteggio più alto sommando ai gol effettivamente realizzati nella manifestazione oggetto di scommessa l'handicap attribuito.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione dell'esito vincente sarà considerata la classifica marcatori ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione, il giorno successivo all'ultima giornata di campionato.

In caso di eventuale parità (considerato l'handicap) sarà applicato il regolamento ADM.

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

Testa a Testa Handicap Punti in Classifica

Si deve pronosticare quale delle due squadre conquisterà il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento (eventuali playoff, play-out, spareggi e simili esclusi), tenendo conto dell'handicap decimale assegnato.

In caso di mancata partecipazione di una delle due squadre al campionato oggetto di scommessa, la scommessa va a quota 1,00.

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

Giocatore Supera Limite X di Gol su Punizione Diretta Si/No Campionato

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa supererà (esito SI), o meno (esito NO), il limite di X gol su punizione diretta nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa saranno conteggiati i soli gol segnati direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso). I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

Giocatore Supera Limite X di Gol su Punizione Diretta Si/No Torneo

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa supererà (esito SI), o meno (esito NO), il limite di X gol su punizione diretta nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa saranno conteggiati i soli gol segnati direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso). I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

Squadra Supera Limite X di Gol su Punizione Diretta Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa supererà (esito SI), o meno (esito NO), il limite di X gol su punizione diretta nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa saranno conteggiati i soli gol segnati direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso). I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

Migliore del Gruppo Classifica Cannonieri Torneo

Si deve pronosticare il calciatore, tra quelli inseriti nel Gruppo, che segnerà più gol nella competizione oggetto di scommessa.

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

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

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

Nazionalità Allenatore Vincente

Si deve pronosticare la Nazione di provenienza dell'allenatore della squadra che si aggiudicherà la Coppa.

Nazionalità Avversario nel Prossimo Turno

Si deve pronosticare la nazionalità della squadra che affronterà, nella fase indicata nella descrizione dell'avvenimento, la squadra oggetto di scommessa.

La voce "Altro" comprende tutte le nazionalità non presenti nella lista.

Per la determinazione dell'esito vincente, si rimanda al calendario ufficiale diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Piazzamento Finale Squadra nel campionato

Si deve pronosticare in quale posizione la squadra oggetto di scommessa terminerà il campionato indicato, scegliendo tra le fasce proposte.

Premio Miglior Giovane FIFA (Vincente Best Young Player)

Si deve pronosticare quale sarà il calciatore che si aggiudicherà il titolo di "Best Young Player".

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

Punti di Distacco Prima - Seconda

Si deve pronosticare il margine di distacco espresso in punti tra la prima e la seconda squadra classificata al termine di una manifestazione, scegliendo tra le possibilità proposte.

Prossimo Presidente FIFA

Si deve pronosticare chi sarà il prossimo Presidente FIFA.

Accoppiata Confederazioni Finaliste

Si deve pronosticare la coppia di confederazioni che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

Accoppiata Promosse Dirette

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto del proprio campionato, acquisendo così il diritto alla promozione alla serie superiore.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

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

Vincente senza Squadra X e Y

Si deve pronosticare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa escludendo le squadre indicate nella descrizione della scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Under/Over Gol Segnati Ottavi

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nei soli tempi regolamentari dei match disputati disputati negli ottavi di finale della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Segnati Quarti

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nei soli tempi regolamentari dei match disputati disputati nei Quarti della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Segnati Semifinali

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati nei soli tempi regolamentari dei match disputati disputati nelle semifinali della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Stadio del Primo Gol

Si deve pronosticare in quale match, tra quelli indicati, sarà segnato il primo gol.

NESSUN GOL: Nessun gol segnato nelle partite indicate.

Al fine della refertazione farà fede il minuto in cui verrà realizzato il primo gol, indipendentemente dall'orario di inizio della partita.

Questo sarà certificato dal tabellino ufficiale del match pubblicato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Stadio con Più Gol

Si deve pronosticare lo stadio in cui verranno realizzati il maggior numero di gol nella manifestazione oggetto di scommessa (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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

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

Stadio del Gol Più Veloce

Si deve pronosticare in quale stadio, tra quelli proposti, sarà segnato il gol più veloce dall'inizio del match nella manifestazione di riferimento.

Al fine della refertazione farà fede il minuto in cui verrà realizzato il primo gol, indipendentemente dall'orario di inizio della partita.

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

Questo sarà certificato dal tabellino ufficiale del match pubblicato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Tripletino Sì/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa riuscirà a vincere (esito SÌ), o meno (esito NO), il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e l'Europa League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia (e non la Coppa di Lega).

Nel caso in cui almeno un/a campionato/torneo/coppa non si concluda e non venga determinato un vincitore le scommesse andranno a rimborso.

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

Stesso Paese Vincitore CHL ed EURL

Si deve pronosticare se il vincitore della Champions League ed Europa League appartiene allo stesso paese.

Record del Gol più Veloce Battuto Sì/No

Si deve pronosticare se nella stagione indicata della manifestazione di riferimento sarà battuto (esito SÌ), o meno (esito NO), il record del gol più veloce, espresso in secondi.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

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

Under/Over Gol su Punizione Diretta Giocatore Campionato

Si deve pronosticare se il numero di gol su punizione diretta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa, limitatamente ai tempi regolamentari della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della scommessa saranno conteggiati i soli gol segnati direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).

I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.

Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Under/Over Gol su Punizione Diretta Giocatore Torneo

Si deve pronosticare se il numero di gol su punizione diretta realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della scommessa saranno conteggiati i soli gol segnati direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).

I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.

Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

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

Under/Over Gol su Punizione Diretta Squadra Campionato

Si deve pronosticare se il numero di gol su punizione diretta realizzati dalla squadra oggetto di scommessa, limitatamente ai tempi regolamentari della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della scommessa saranno conteggiati i soli gol segnati direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).

I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.

Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

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

Under/Over Gol su Punizione Diretta Squadra Torneo

Si deve pronosticare se il numero di gol su punizione diretta realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, tempi supplementari inclusi, rigori di spareggio esclusi, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della scommessa saranno conteggiati i soli gol segnati direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).

I tiri deviati contano a patto che il gol venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.

Anche i gol segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.

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

1X2 Punti nel Girone

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che avrà realizzato il maggior numero di punti al termine della fase a gironi della manifestazione di riferimento.

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

1X2 Punti nel Girone Andata

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che avrà realizzato il maggior numero di punti al termine del girone di andata della manifestazione di riferimento.

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

1X2 Punti nel Girone Ritorno

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che avrà realizzato il maggior numero di punti al termine del girone di ritorno della manifestazione di riferimento.

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

1X2 Punti in Classifica

Si deve pronosticare, secondo il classico sistema 1X2, quale tra le due squadre oggetto di scommessa avrà realizzato il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento.

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

1X2 Piazzamento Finale

Si deve pronosticare, secondo il classico sistema 1X2, quale tra le due squadre oggetto di scommessa avrà realizzato il miglior piazzamento nella manifestazione di riferimento.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso piazzamento finale.

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

Testa a Testa Marcatori Campionato

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa realizzerà il maggior numero di gol al termine del Campionato (eventuali playoff, play-out, spareggi e simili esclusi).

In caso di cambio squadra di uno o entrambi giocatori in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

In caso di parità le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Testa a Testa Marcatori Torneo

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa realizzerà il maggior numero di gol al termine della manifestazione di riferimento (tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

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

Prossimo Allenatore Esonerato/Dimissionario

Si deve pronosticare il prossimo allenatore che sarà esonerato oppure si dimetterà dal ruolo ricoperto nella stagione di riferimento.

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

Vince per la Prima Volta Sì/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa otterrà per la prima volta la vittoria (esito SI), o meno (esito NO), della manifestazione di riferimento.

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

1X2 Giocatori Pali/Traverse nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori colpirà il maggior numero di pali e/o traverse nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Tiri Fuori nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà più tiri fuori nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per tiri fuori si intendono tutte le conclusioni indirizzate verso la porta avversaria "fuori" lo specchio della porta.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Tiri in Porta nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori effettuerà il maggior numero di tiri in porta nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per tiro in porta si intende una conclusione indirizzata "dentro" lo specchio della porta avversaria, pali e/o traverse incluse.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Ammonizioni nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori subirà il maggior numero di ammonizioni nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione farà fede quanto pubblicato sul sito internet dell'ente organizzatore della manifestazione. Come seconda fonte di refertazione, si utilizzerà la registrazione video del match di riferimento.

1X2 Giocatori Tiri Totali nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà più tiri nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

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

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Falli Commessi nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori commetterà il maggior numero di falli nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Falli Subiti nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori subirà il maggior numero di falli nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Assist nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà più assist nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per assist totali si intende "ogni passaggio volontario che metta il compagno nelle condizioni di avere una occasione da gol o di realizzare una rete".

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Palle Recuperate nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori recupererà più palle nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per palla recuperata si intende "il recupero della palla per contrasto su di un avversario che ne aveva il possesso certo finalizzando il recupero del pallone proprio o della propria squadra o per intervento su una traiettoria di passaggio finalizzando il recupero del pallone proprio o della propria squadra".

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Palle Perse nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori perderà più volte il possesso della palla nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per palla persa si intende "un errore tecnico di controllo che comporta una palla ceduta ad un avversario o finita fuori dal terreno di gioco, un errore di passaggio corto verso un compagno libero di ricevere o un errore di passaggio in una zona del campo non presidiata da compagno".

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Gol di Testa nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di gol di testa nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Gol di Sinistro nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di gol di sinistro nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Gol di Destro nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di gol di destro nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Gol su Rigore nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori realizzerà il maggior numero di gol su rigore nella manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati i rigori realizzati nella serie finale.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Giocatori Presenze nella Manifestazione

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, quale dei due giocatori avrà realizzato il maggior numero di presenze manifestazione oggetto di scommessa, eventuali tempi supplementari inclusi.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esonerato/Dimissionario Si/No

Si deve pronosticare se il tesserato o la coppia di tesserati oggetto di scommessa sarà/saranno esonerato/i; si dimetterà/dimetteranno dal ruolo ricoperto oppure non siederanno in panchina (squalifica esclusa) (esito SI), o meno (esito NO), entro la data specificata nella descrizione dell'avvenimento.

Esito Si: Esonero, anche con successivo reintegro, o dimissioni dall'incarico entro la data specificata. In caso di coppia di tesserati l'esito SI sarà verificato solo nel caso per ENTRAMBI si verifichino le condizioni riportate.

Esito No: Nessun esonero, né dimissioni (anche respinte), entro la data specificata, sia per la coppia oggetto di scommessa che per uno solo dei due.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Allenatore Squadra X alla Data

Si deve pronosticare l'allenatore, tra quelli presenti nella lista, che risulterà essere in carica, per la squadra oggetto di scommessa, alla data indicata.

Se l'allenatore sarà in carica alla data specificata e sarà esonerato o si dimetterà successivamente la fine dell'incontro che si disputerà nella medesima data oggetto di scommessa, sarà considerato come esito vincente l'allenatore stesso e non l'eventuale sostituto.

La lista esiti potrà contenere la voce "ALTRO" che comprende tutti gli allenatori non espressamente indicati.

Ai fini della determinazione dell'esito vincente faranno fede data e ora del comunicato ufficiale della società interessata.

Nazionalità Finaliste

Si deve pronosticare la nazionalità delle squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

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

Squadra Margine di Vittoria Campionato

Si deve pronosticare quale sarà lo scarto di punti tra la squadra oggetto di scommessa, nel caso in cui vinca il campionato di riferimento, e la seconda classificata.

Tra gli esiti proposti anche le voci "Parità Punti" e "Non Vince il Campionato".

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

Squadra Distacco Punti dalla Vincitrice

Si deve pronosticare lo scarto di punti tra la squadra oggetto di scommessa e la squadra vincitrice del campionato di riferimento.

Tra gli esiti proposti anche le voci "Parità Punti" e "Vince il Campionato".

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

Tripletino

Si deve pronosticare la squadra che riuscirà a vincere, nella stagione calcistica di riferimento, il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e l'Europa League.

Per l'Inghilterra viene considerata la FA CUP, per la Spagna la Copa del Rey e per la Francia la Coppa di Francia.

La lista esiti potrà contenere anche le seguenti voci: ALTRO = l'insieme delle squadre non quotate singolarmente; NESSUNO = nessuna squadra riuscirà a conquistare il tripletino in stagione.

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

Under/Over Gol Squadra nella Campionato

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dalla squadra oggetto di scommessa, nei soli tempi regolamentari dell'incontro, della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Under/Over Gol Squadra nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di gol realizzati dalla squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi/rigori di spareggio esclusi) sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Cambio Squadra Si/No

Si deve pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa, al momento della chiusura della sessione di Calciomercato di riferimento (estiva o invernale) indosserà una maglia diversa (esito SI), o meno (esito NO), rispetto al periodo precedente l'apertura della sessione stessa.

L'esito "SI" risulterà vincente solo se il calciatore oggetto di scommessa, giocherà con una squadra diversa rispetto a quella con cui giocava prima dell'apertura della rispettiva sessione. In caso di cambio di proprietà del cartellino, che non comporta l'immediato cambio di squadra del giocatore, risulterà vincente l'esito "NO".

Ai fini della determinazione dell'esito vincente, fanno fede i comunicati ufficiali delle società interessate.

Allenatore Ammonito Si/No Campionato

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, verrà ammonito (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari in almeno un match della manifestazione oggetto di scommessa.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

Nel caso di esonero/dimissione dell'allenatore di riferimento le scommesse rimangono valide.

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

Allenatore Ammonito Si/No Torneo

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, verrà ammonito (esito SI), o meno (esito NO), in almeno un match, tempi supplementari inclusi, della manifestazione oggetto di scommessa.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

Nel caso di esonero/dimissione dell'allenatore di riferimento le scommesse rimangono valide.

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

Allenatore Espulso Si/No Campionato

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, verrà espulso (esito SI), o meno (esito NO), nei tempi regolamentari in almeno un match della manifestazione oggetto di scommessa.

Nel caso di esonero/dimissione dell'allenatore di riferimento le scommesse rimangono valide.

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

Allenatore Espulso Si/No Torneo

Si deve pronosticare se l'allenatore oggetto di scommessa, verrà espulso (esito SI), o meno (esito NO), in almeno un match, tempi supplementari inclusi, della manifestazione oggetto di scommessa.

Nel caso di esonero/dimissione dell'allenatore di riferimento le scommesse rimangono valide.

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

Prima Classificata alla Data X

Si deve pronosticare la squadra che sarà in testa alla classifica della manifestazione oggetto di scommessa alla data di riferimento.

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

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

Record del Gol più Veloce Battuto Si/No

Si deve pronosticare se nella stagione indicata della manifestazione di riferimento sarà battuto (esito SI), o meno (esito NO), il record del gol più veloce, espresso in secondi.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

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

Record di Rigori Realizzati Battuto Si/No

Si deve pronosticare se un qualsiasi giocatore, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di rigori realizzati della manifestazione di riferimento.

Per "rigori realizzati" si intendono i gol concretizzati direttamente da calcio di rigore. Eventuali "ribattute" non saranno considerate valide.

Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati i rigori realizzati nella serie finale.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i rigori realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

Record di Partite Consecutive in Gol Consecutive Battuto Si/No

Si deve pronosticare se un qualsiasi giocatore, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di partite consecutive in cui realizzerà almeno una rete nella manifestazione di riferimento.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

La mancata presenza di un giocatore ad un incontro, sia questa per scelta tecnica/squalifica/infortunio/etc non farà interrompere la serie.

In caso di cambio squadra a stagione in corso, eventuali "partite consecutive in gol" con la precedente squadra saranno considerati solo nel caso in cui il giocatore rimanga nel medesimo campionato.

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

Record di Espulsioni Battuto Si/No

Si deve pronosticare se un qualsiasi giocatore, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di espulsioni della manifestazione di riferimento.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiate le espulsioni ottenute nel campionato oggetto di scommessa.

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

Record di Presenze Battuto Si/No

Si deve pronosticare se un qualsiasi giocatore, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di presenze della manifestazione di riferimento.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiate le presenze nel campionato oggetto di scommessa.

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

Record di Vittorie Consecutive nella Serie Iniziale Battuto Si/No

Si deve pronosticare se una qualsiasi squadra, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di vittorie consecutive nella serie iniziale della manifestazione di riferimento, ovvero dalla prima giornata di campionato in poi.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

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

Record di Miglior Attacco Battuto Si/No

Si deve pronosticare se una qualsiasi squadra, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di "miglior attacco" della manifestazione di riferimento, ovvero il maggior numero di gol realizzati.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

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

Record di Miglior Difesa Battuto Si/No

Si deve pronosticare se una qualsiasi squadra, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di "miglior difesa" della manifestazione di riferimento, ovvero il minor numero di gol subiti.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

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

Record Imbattibilità Battuto Si/No

Si deve pronosticare se un qualsiasi portiere, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di imbattibilità, espresso in minuti, della manifestazione di riferimento.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

La mancata presenza di un giocatore ad un incontro, sia questa per scelta tecnica/squalifica/infortunio/etc non farà interrompere la serie.

In caso di cambio squadra a stagione in corso, eventuali minutaggi "da imbattuto" con la precedente squadra saranno considerati solo nel caso in cui il giocatore rimanga nel medesimo campionato.

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

Record di Rigori Parati Battuto Si/No

Si deve pronosticare se un qualsiasi portiere, nella stagione indicata nella descrizione dell'avvenimento, batterà (esito SI) o meno (esito NO) il record di rigori parati della manifestazione di riferimento.

Per "rigori" si intendono i rigori parati direttamente da calcio di rigore.

Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerati eventuali rigori parati nella serie finale.

In caso di record eguagliato, l'esito vincente sarà NO.

In caso di cambio squadra a stagione in corso, eventuali rigori parati con la precedente squadra saranno considerati solo nel caso in cui il giocatore rimanga nel medesimo campionato.

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

Migliore Coppia d'Attacco

Si deve pronosticare la coppia di giocatori che realizzerà il maggiore numero di gol nella manifestazione oggetto di scommessa.

Se uno o entrambi i giocatori durante la stagione cambiano campionato, le scommesse rimangono valide, ovvero i gol realizzati fino all'effettivo cambio di campionato faranno fede per il conteggio.

Se uno o entrambi i giocatori cambiano la squadra di appartenenza restando nell'ambito dello stesso campionato, le scommesse rimangono valide, ovvero saranno sommati i gol fatti nelle diverse squadre.

In caso di parità, sarà considerata vincente la coppia in cui è presente il giocatore che ha realizzato il maggior numero di gol. In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM.

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

Under/Over Partite Consecutive In Gol Giocatore

Si deve pronosticare se il numero di partite consecutive in cui il giocatore oggetto di scommessa realizzerà almeno una rete nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

La mancata presenza di un giocatore ad un incontro, sia questa per scelta tecnica/squalifica/infortunio/etc non farà interrompere la serie.

In caso di cambio squadra a stagione in corso, eventuali "partite consecutive in gol" con la precedente squadra saranno considerati solo nel caso in cui il giocatore rimanga nel medesimo campionato.

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

Miglior Difensore

Si deve pronosticare il giocatore che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà vinto il premio "Miglior Difensore".

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

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

Miglior Centrocampista

Si deve pronosticare il giocatore che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà vinto il premio "Miglior Centrocampista".

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

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

Miglior Attaccante

Si deve pronosticare il giocatore che, al termine della manifestazione di riferimento, avrà vinto il premio "Miglior Attaccante".

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

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

Allenatore Vince Prossimi Incontri

Si deve pronosticare se la squadra dell'allenatore indicato vincerà la serie di match indicati nella descrizione della scommessa o meno.

Migliore del Gruppo Classifica Cannonieri Campionato

Si deve pronosticare il calciatore, tra quelli inseriti nel Gruppo, che segnerà più gol nella competizione oggetto di scommessa.

In caso di cambio squadra di un giocatore in un campionato diverso da quello di riferimento saranno conteggiati i gol realizzati nel campionato oggetto di scommessa.

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

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

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

Premio Miglior Attaccante

Si deve pronosticare quale sarà il giocatore che si aggiudicherà il premio "Miglior Attaccante" al termine della competizione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Premio Miglior Centrocampista

Si deve pronosticare quale sarà il giocatore che si aggiudicherà il premio "Miglior Centrocampista" al termine della competizione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Premio Miglior Difensore

Si deve pronosticare quale sarà il giocatore che si aggiudicherà il premio "Miglior Difensore" al termine della competizione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Totale Reti Coppia Marcatori nella Manifestazione

Si deve pronosticare la somma delle reti segnate dalla coppia di marcatori indicata nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se uno o entrambi i giocatori cambia la squadra di appartenenza restando nell'ambito dello stesso campionato.

Se uno o entrambi i giocatori si trasferisce ad una squadra di un campionato diverso da quello indicato nella descrizione, le scommesse vanno a Quota 1,00.

CALCIO A 5

1X2 + Under/Over (1X2 + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale" e "Under/Over" considerando i tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Extra Time (1X2 EXTRA TIME)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà i soli tempi supplementari dell'incontro.

1X2 Handicap (1X2 HANDICAP "n")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

1X2 Tempo (1X2 TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "n" dell'incontro.

Doppia chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Gol/NoGol (GOL/NOGOL)

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete

NOGOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i gol realizzati al termine dell'incontro saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

Risultato Esatto (RISULTATO ESATTO)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Segna Gol (SEGNA GOL "n")

Si deve pronosticare se il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Gol Extra Time (SEGNA GOL "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare, limitatamente ai tempi supplementari, se il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Gol Tempo (SEGNA GOL "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se, nel tempo "x" di gioco, il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Somma Gol Squadra (SOMMA GOL CASA; SOMMA GOL OSPITE; SOMMA GOL TEAM "n"; SOMMA GOL SQUADRA "n"; SOMMA GOL RANGE SQUADRA "n")

Si deve pronosticare la somma dei gol segnati dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

Tempo con Più Gol (1X2 TEMPO CON PIU GOL)

In base al sistema 1X2, si deve confrontare il numero di gol segnati nei due tempi dell'incontro.

Esiti possibili:

1 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è maggiore di quello dei gol segnati nel 2° tempo;

X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo;

2 - il numero di gol segnati nel 1° tempo è minore di quello dei gol segnati nel 2° tempo.

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Extra Time (UNDER/OVER "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei soli tempi supplementari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Tempo (UNDER/OVER "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

CANOA

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

CANOTTAGGIO

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piezzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

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

CICLISMO

Distacco Classifica Generale Giro al termine della Tappa

Si deve pronosticare quale sarà il distacco, in termine di tempo, tra la coppia di ciclisti oggetto di scommessa nella classifica finale al termine della tappa indicata nella manifestazione di riferimento.

Per classifica finale si intende quella diramata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine di ogni tappa.

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

Distacco Classifica Tappa

Si deve pronosticare quale sarà il distacco, in termine di tempo, tra la coppia di ciclisti oggetto di scommessa nella classifica di tappa stilata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della tappa di riferimento.

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

Italiani sul podio Si/No Gara o Tappa

Si deve pronosticare se ci saranno o meno ciclisti italiani nelle prime tre posizioni della gara o tappa oggetto di scommessa.

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

Leader al Termine della Tappa

Si deve pronosticare il ciclista in testa alla classifica generale al termine della tappa di riferimento nella manifestazione oggetto di scommessa, caratterizzato dall'assegnazione della speciale maglia di leader.

La tappa di riferimento sarà indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Al fine della determinazione dell'esito vincente, si fa riferimento alla classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Maglia X a Fine Tappa

Si deve pronosticare il ciclista che al termine della tappa oggetto di scommessa sarà in testa nella classifica generale della manifestazione di riferimento.

Per classifica generale si intende quella diramata dall'ente organizzatore della manifestazione al termine di ogni tappa.

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

Migliore del Gruppo "traguardo volante" Gara o Tappa

Si deve pronosticare il ciclista che otterrà il miglior piazzamento al "traguardo volante" della tappa o gara oggetto di scommessa.

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

Se tutti i ciclisti indicati nel gruppo si ritirano o non prendono parte alla competizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

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

Migliore del Gruppo Gara o Tappa

Si deve pronosticare il/la ciclista/squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella gara o tappa oggetto di scommessa.

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

Se tutti i ciclisti indicati nel gruppo si ritirano o non prendono parte alla competizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

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

Numero Italiani sul Podio

Si deve pronosticare il numero di italiani sul podio nella manifestazione oggetto di scommessa.

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

Pari/Dispari Ritirati Gara o Tappa

Si deve pronosticare se il numero totale dei ritirati nella gara o tappa oggetto di scommessa sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

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

Piazzato nelle prime "n" posizioni Si/No Gara o Tappa

Si deve pronosticare se il ciclista/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della gara o tappa di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un ciclista/una squadra che non partecipa andranno a rimborso.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un ciclista/una squadra che si ritira o viene squalificato/a dalla gara o tappa oggetto di riferimento sono considerate perdenti.

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

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

Piazzato sul Podio Si/No Gara o Tappa

Si deve pronosticare se il ciclista/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della gara o tappa di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un ciclista/una squadra che non partecipa andranno a rimborso.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un ciclista/una squadra che si ritira o viene squalificato/a dalla gara o tappa oggetto di riferimento sono considerate perdenti.

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

Testa a Testa Gara o Tappa

Si deve pronosticare quale tra i due ciclisti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara o della tappa di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i/le ciclisti/squadre partecipano alla gara ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i/le ciclisti/squadre non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Under/Over Ciclisti Ritirati

Si deve pronosticare se il numero di ciclisti ritirati nella corsa a tappe di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

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

Vince per la prima volta Si/No Gara o Tappa

Si deve pronosticare se il ciclista vincente si aggiudicherà la vittoria della gara o tappa oggetto di scommessa per la prima volta o meno.

Le scommesse effettuate relativamente ad un ciclista che non partecipa alla gara o tappa oggetto di scommessa vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro, sono considerate perdenti.

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

Vincente Gara o Tappa

Si deve pronosticare il/la ciclista/squadra che si classifica al primo posto nella gara o tappa oggetto di scommessa.

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

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

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

Vincente Senza X Gara o Tappa

Si deve pronosticare il ciclista/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del ciclista/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO: L'insieme dei ciclisti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione del ciclista/della squadra X.

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

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

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

ANTEPOST

Italiani sul podio Si/No

Si deve pronosticare se ci saranno (esito SI), o meno (esito NO), ciclisti italiani nelle prime tre posizioni della manifestazione oggetto di scommessa.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il ciclista/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

Se tutti i ciclisti indicati nel gruppo si ritirano o non prendono parte alla competizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

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

Numero di Tappe vinte da un ciclista

Si deve pronosticare quante tappe avrà vinto il ciclista oggetto di scommessa al termine della manifestazione di riferimento.

In caso di mancata partecipazione del ciclista oggetto di scommessa o di ritiro o squalificata dalla manifestazione di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

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

Pari/Dispari Ritirati

Si deve pronosticare se il numero totale dei ritirati nella manifestazione oggetto di scommessa sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

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

Piazzato nelle prime "n" posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il ciclista/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un ciclista che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad un ciclista che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il ciclista/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un ciclista che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad un ciclista che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se il ciclista oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

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

Squadra del Ciclista Vincente

Si deve pronosticare la squadra di appartenenza del ciclista che vince la manifestazione oggetto di scommessa.

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

Testa a Testa Handicap Posizione in Classifica

Si deve pronosticare quale tra i due ciclisti indicati otterrà il miglior piazzamento in classifica nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap decimale assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

Testa a Testa Handicap Punti in Classifica

Si deve pronosticare quale delle due squadre conquisterà il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap decimale assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due ciclisti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi i ciclisti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i ciclisti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Ultimo Classificato

Si deve pronosticare il ciclista/la squadra che si classifica all'ultimo posto nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

Under/Over Tappe Vinte Ciclista

Si deve pronosticare se il numero di tappe vinte dal ciclista oggetto di scommessa nella corsa a tappe di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di mancata partecipazione del ciclista oggetto di scommessa si procederà al rimborso.

In caso di ritiro, nel corso della manifestazione, si procederà alla regolare refertazione considerando il numero di tappe effettivamente vinte al momento del ritiro. Per la determinazione dell'esito vincente non saranno considerate le vittorie conseguite nelle cronosquadre.

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

Vince per la Prima Volta Si/No

Si deve pronosticare se il ciclista vincente si aggiudicherà (esito SI), o meno (esito NO), la vittoria della manifestazione oggetto di scommessa per la prima volta.

Le scommesse effettuate relativamente ad un ciclista che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro, sono considerate perdenti.

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

Vincente Classifica a Punti

Si deve pronosticare il ciclista che si aggiudicherà la "classifica a punti" della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente Classifica a Squadre

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la classifica "a squadre" nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente Classifica Generale Fuga

Si deve pronosticare il ciclista che si aggiudicherà la "classifica generale Fuga" della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente Classifica Giovani

Si deve pronosticare il ciclista che si piazierà al primo posto nella classifica "giovani" della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente Classifica Scalatori

Si deve pronosticare il ciclista che si piazierà al primo posto nella classifica "scalatori" della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto sommando alla classifica ufficiale l'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Ai fini del risultato sarà considerata valida la classifica ufficiale diramata dalla Lega di appartenenza, comprensiva delle eventuali suddette penalizzazioni, il giorno successivo all'ultima giornata di campionato. In caso di eventuale parità (considerato l'handicap) viene applicato il regolamento ADM.

Vincente Senza X Manifestazione

Si deve pronosticare il ciclista/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del ciclista/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO: L'insieme dei ciclisti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione del ciclista/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente

Si deve pronosticare il ciclista/la squadra che si classifica al primo posto nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

Vincente Manifestazioni X - Y

Si deve pronosticare il ciclista che vincerà entrambe le competizioni oggetto di scommessa.

Nella lista esiti, oltre ai ciclisti proposti, anche le voci "NESSUNO" e "ALTRO" (ovvero tutti i ciclisti non espressamente indicati).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un ciclista che non partecipa, si ritira o è squalificato da una o entrambe le manifestazioni oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

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

Vincente Tappe X - Y

Si deve pronosticare il ciclista che vincerà entrambe le tappe oggetto di scommessa.

Nella lista esiti, oltre ai ciclisti proposti, anche le voci "NESSUNO" e "ALTRO" (ovvero tutti i ciclisti non espressamente indicati).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate relativamente ad un ciclista che non partecipa, si ritira o è squalificato da una o entrambe le tappe oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

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

CICLISMO BMX/MOUNTAIN BIKE/CICLOCROSS/PISTA

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

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

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il ciclista/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella gara o tappa oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

Se tutti i ciclisti indicati nel gruppo si ritirano o non prendono parte alla competizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

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

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se il ciclista/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

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

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due ciclisti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara o della tappa di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse sono valide se entrambi i ciclisti/le squadre partecipano alla gara ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i ciclisti/le squadre non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

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

Vincente Senza X

Si deve pronosticare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa escludendo la squadra/il ciclista indicata/o nella descrizione della scommessa oppure, nel caso di vittoria della "squadra X/ciclista X" chi arriverà secondo in classifica.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

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

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

Vincente

Si deve pronosticare il/la ciclista/squadra che si classifica al primo posto nella gara o tappa oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

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

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

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

COMBINATA NORDICA

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

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

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

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

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piezzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

CRICKET

1X2 Dopo X Over (1X2 DOPO "x" OVER)

Si deve pronosticare la squadra che sarà in vantaggio dopo "X" Over di gioco.

L'esito "X" sta ad indicare che al raggiungimento dell'Over indicato entrambe le squadre sono in situazione di pareggio.

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Metodo Prossimo Wicket 2 Esiti (METODO WICKET "n" 2ES)

Si deve pronosticare la modalità con cui sarà realizzato il wicket "n".

Tra gli esiti possibili la voce ALTRO in cui è compreso anche il "Nessun Wicket".

Pari/Dispari Punti (PARI/DISPARI PUNTI)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nell'incontro oggetto di scommessa saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Punti Squadra Over Inning (P/D PNT SQ"n" OVER "x" INN"z")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "n", nell'Over "x" dell'Inning "z", saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare la squadra che vince l'incontro.

Ai fini della scommessa, si terrà conto del risultato maturato al termine di eventuale SUPEROVER.

ANTEPOST

Accoppiata Finaliste

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla finale della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla finale della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alle semifinali della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alle semifinali della competizione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

CURLING

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nell'incontro sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" indicato.

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

i deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato si/no

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

EQUITAZIONE

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il cavaliere che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un cavaliere che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due cavalieri oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i cavalieri partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i cavalieri non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il cavaliere che si classificherà al primo posto al termine della gara oggetto di scommessa, aggiudicandosi il titolo finale.

Se un concorrente non inizia la gara o si ritira, tutte le scommesse accettate su di esso vengono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ESPORTS LEAGUE OF LEGEND

1X2 Handicap (1X2 HANDICAP "n")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/giocatore è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra/il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

Entrambe le Squadre Distruggono Almeno un Barone nella Mappa (SQ DISTRUGGE 1 O+ BARONI M "x")

Si deve pronosticare se entrambe le squadre/i giocatori distruggeranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno un barone nella Map "x" dell'incontro.

Entrambe le Squadre Distruggono Almeno un Dragone nella Mappa (SQ DISTRUGG 1 O+ DRAGO M "x")

Si deve pronosticare se entrambe le squadre/i giocatori distruggeranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno un dragone nella Map "x" dell'incontro.

Entrambe le Squadre Distruggono Almeno un Inibitore nella Mappa (SQ DISTRUG 1 O+ INIBIT M "x")

Si deve pronosticare se entrambe le squadre/i giocatori distruggeranno (esito SI), o meno (esito NO), almeno un inibitore nella Map "x" dell'incontro.

Numero Baroni Distrutti nella Mappa (NR BARONI DISTRUTTI MAP "x")

Si deve pronosticare il numero totale di baroni distrutti da entrambe le squadre/i giocatori nella Mappa "x" dell'incontro.

Numero Dragoni Distrutti nella Mappa (NR DRAGONI DISTRUTTI MAP "x")

Si deve pronosticare il numero totale di dragoni distrutti da entrambe le squadre/i giocatori nella Mappa "x" dell'incontro.

Numero Inibitori Distrutti nella Mappa (NR INIBITORI DISTRUTTI MAP "x")

Si deve pronosticare il numero totale di inibitori distrutti da entrambe le squadre/i giocatori nella Mappa "x" dell'incontro.

Numero Torri Distrutte nella Mappa (NR TORRI DISTRUTTE MAP "x")

Si deve pronosticare il numero totale di torri distrutte da entrambe le squadre/i giocatori nella Mappa "x" dell'incontro.

Risultato Esatto Best Of 2 (RISULTATO ESATTO BEST OF 2)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 2 Maps.

Esiti possibili:

- 2-0

- 1-1

- 0-2

Risultato Esatto Best Of 3 (RISULTATO ESATTO BEST OF 3)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 3 Maps.

Esiti possibili:

- 2-0

- 2-1

- 1-2

- 0-2

Risultato Esatto Best Of 5 (RISULTATO ESATTO BEST OF 5)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 5 Maps.

Esiti possibili:

- 3-0

- 3-1

- 3-2

- 2-3

- 1-3

- 0-3

Squadra che Distrugge Barone nella Map (DISTRUGGE BARONE "n" M"x")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il barone "n" nella Mappa "x" dell'incontro.

Squadra che Distrugge Dragone nella Map (DISTRUGGE DRAGONE "n" M"x")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il dragone "n" nella Mappa "x" dell'incontro.

Squadra che Distrugge Inibitore nella Mappa (DISTRUGGE INIBITORE "n" M"x")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà l'inibitore "n" nella Mappa "x" dell'incontro.

Squadra che Distrugge Rift Herald nella Mappa (DISTRUGGE RIFTHERALD "n" M"x")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà il Rift Herald "n" nella Map "x" dell'incontro.

Per Rift Herald si intende il personaggio rappresentato da un mostro neutrale.

Squadra che Distrugge Torre nella Mappa (DISTRUGGE TORRE "n" M"x")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la torre "n" nella Mappa "x" dell'incontro.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che si aggiudicherà la vittoria dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

Under/Over Baroni Distrutti nella Mappa (U/O "n" BARONI DISTRUTTI M "x")

Si deve pronosticare se i baroni distrutti da entrambe/i le squadre/i giocatori, nella Map "x" , saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Dragoni Distrutti nella Mappa (U/O "n" DRAGHI DISTRUTTI M "x")

Si deve pronosticare se i dragoni distrutti da entrambe/i le squadre/i giocatori, nella Map "x" , saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Inibitori Distrutti nella Mappa (U/O "n" INIBIT DISTRUTTI M "x")

Si deve pronosticare se gli inibitori distrutti da entrambe/i le squadre/i giocatori, nella Map "x" , saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Maps nel Match (UNDER/OVER "n" MAPS)

Si deve pronosticare se le "Maps" disputate nell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Torri Distrutte nella Mappa (U/O "n" TORRI DISTRUTTE M "x")

Si deve pronosticare se le torri distrutte da entrambe/i le squadre/i giocatori, nella Map "x" , saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vincitore Map (TESTA A TESTA MAP "n")

Si deve pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà la Map "n".

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ESPORTS DOTA2

1X2 Handicap (1X2 HANDICAP "n")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre/giocatore è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra/il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

Risultato Esatto Best Of 2 (RISULTATO ESATTO BEST OF 2)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 2 Maps.

Esiti possibili:

- 2-0

- 1-1

- 0-2

Risultato Esatto Best Of 3 (RISULTATO ESATTO BEST OF 3)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 3 Maps.

Esiti possibili:

- 2-0

- 2-1

- 1-2

- 0-2

Risultato Esatto Best Of 5 (RISULTATO ESATTO BEST OF 5)

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'incontro al meglio delle 5 Maps.

Esiti possibili:

- 3-0

- 3-1

- 3-2

- 2-3

- 1-3

- 0-3

Squadra che Distrugge la 1° Caserma nella Mappa (DISTRUGGE CASERMA 1 M"n")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la prima caserma nella Mappa "n" dell'incontro.

Squadra che Distrugge la 1° Torre nella Mappa (DISTRUGGE TORRE 1 M"n")

Si deve pronosticare la squadra/il giocatore che distruggerà la prima torre nella Mappa "n" dell'incontro.

Under/Over Maps nel Match (UNDER/OVER "n" MAPS)

Si deve pronosticare se le "Maps" disputate nell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vincitore Map (TESTA A TESTA MAP "n")

Si deve pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà la Map "n".

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare il giocatore/la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

FLOORBALL

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

FOOTBALL AMERICANO

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali forniti dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 Finale + Under/Over, Overtime Escluso (1X2 + UNDER/OVER "n" RT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Finale" e "Under/Over" al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Quarto Senza Margine (1X2 QUARTO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il Quarto "n" dell'incontro.

1X2 Risultato Finale con Margine, Overtime Incluso (1X2 5.5 PUNTI INCL. OT)

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, in base al seguente criterio:

- 1 - vittoria della prima squadra proposta con un margine superiore ai 5 punti;
- X - pareggio delle due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 5;
- 2 - vittoria della seconda squadra proposta con un margine superiore ai 5 punti.

1X2 Senza Margine, Overtime Escluso (1X2 RT)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

1X2 Tempo Senza Margine (1X2 TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "n" dell'incontro.

Doppia Chance IN, Overtime escluso (DOPPIA CHANCE IN RT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT, Overtime escluso (DOPPIA CHANCE IN/OUT RT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT, Overtime escluso (DOPPIA CHANCE OUT RT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Margine di Vittoria 7 esiti, Overtime Escluso (MARGINE VITTORIA 7 RT)

Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria, misurato in numero di punti, tra la squadra che gioca in casa (A) e quella che gioca in trasferta (B) nei tempi regolamentari dell'incontro.

Margine di Vittoria, Overtime Escluso (MARGINE VITTORIA 7 RT)

Si deve pronosticare quale sarà il margine di vittoria, misurato in numero di punti, tra la squadra che gioca in casa (A) e quella che gioca in trasferta (B) nei tempi regolamentari dell'incontro.

Modalità di Realizzazione Punto, Overtime Inclusi (MODALITA PUNTO "n" INCL. OT)

Si deve pronosticare come sarà siglata la prossima realizzazione dell'incontro, eventuali overtime inclusi. Tra gli esiti sarà inserito anche: - "ALTRO" che risulterà vincente nel caso di safety o drop; - "NESSUNO" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre riesca ad effettuare la realizzazione di riferimento. In caso di touch down, la conseguente trasformazione non è da considerarsi al fine di questa scommessa.

Esiti possibili: TOUCHDOWN; FIELDGOAL; ALTRO; NESSUNO.

Pari/Dispari Quarto (PARI/DISPARI QUARTO "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nel Quarto "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Squadra Tempo (P/D SQUADRA "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "n" al termine del tempo "x" dell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Squadra, Overtime Inclusi (P/D SQUADRA "n" INCL. OT)

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "n" al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Tempo (PARI/DISPARI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine del tempo "n" di gioco saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato un PARI.

Pari/Dispari, Overtime Inclusi (PARI/DISPARI INCL. OT)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Parziale/Finale 9 Esiti, Overtime Escluso (PARZIALE/FINALE RT)

pronosticare l'esito 1X2 al termine del primo tempo combinato con l'esito 1X2 finale, considerando il risultato esclusi gli eventuali tempi supplementari

Quarto con più Punti (QUARTO CON PIU PUNTI)

Si deve pronosticare il Quarto in cui verranno segnati il maggior numero di punti dell'incontro.

Quarto con punteggio più alto (QUARTO SCORE PIU ALTO)

Si deve pronosticare in quale Quarto verrà segnato il maggior numero di punti (esclusi eventuali supplementari) nell'incontro oggetto di scommessa.

Esiti possibili: 1° QUARTO; °2 QUARTO 3° QUARTO; 4° QUARTO; PAREGGIO

Segna Tuochdown, Overtime Inclusi (SEGNA TOUCHDOWN "n" INCL OT)

Si deve pronosticare se il touchdown "n" dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN TOUCHDOWN).

Squadra che segna il prossimo Punto Tempo (SEGNA PUNTO "n" TEMPO 1)

Si deve pronosticare quale squadra effettuerà la prossima realizzazione nel solo primo tempo dell'incontro. Tra gli esiti sarà inserito anche il "NESSUNO" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadra riesca ad effettuare la realizzazione di riferimento. In caso di touch down, la conseguente trasformazione non è da considerarsi al fine di questa scommessa.

Squadra che segna il prossimo punto, Overtime Inclusi (SEGNA PUNTO "n" INCL. OT)

Si deve pronosticare quale squadra effettuerà la prossima realizzazione dell'incontro, eventuali overtime inclusi. Tra gli esiti sarà inserito anche il "NESSUNO" che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadra riesca ad effettuare la realizzazione di riferimento.

In caso di touch down, la conseguente trasformazione non è da considerarsi al fine di questa scommessa.

T/T Handicap Quarto (T/T HANDICAP "n" QUARTO "x")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria del Quarto "x", tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Tempo (T/T HANDICAP "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare la squadra che segnerà più punti nel tempo "x", tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

T/T Handicap, Overtime Inclusi (T/T HANDICAP "n" INCL. OT)

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari, tenendo conto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

Tempi Supplementari Si/No (EXTRA TIME S/N)

Si deve pronosticare se la partita andrà (esito SI), o meno (esito NO), ai tempi supplementari.

Tempo con più Punti, Overtime Esclusi (TEMPO CON PIU PUNTI 1X2 RT)

In base al sistema 1X2, si deve confrontare il numero di punti segnati nei due tempi dell'incontro.

Esiti possibili:

- 1 - il numero di punti segnati nel 1° tempo è maggiore di quello dei punti segnati nel 2° tempo;
- X - stesso numero di punti segnati nel 1° e nel 2° tempo;
- 2 - il numero di punti segnati nel 1° tempo è minore di quello dei punti segnati nel 2° tempo.

Under/Over Punti Squadra, Overtime Inclusi (U/O "n" CASA INCL. OT; U/O "n" OSPITE INCL. OT; U/O "n" SQUADRA "x" INCL. OT)

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "x" al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti Tempo (UNDER/OVER "n" TEMPO "x"; UNDER/OVER "n" PUNTI TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Under/Over Quarto (UNDER/OVER "n" QUARTO "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nel Quarto "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Under/Over Squadra Tempo (U/O "n" CASA TEMPO "x"; U/O "n" OSPITE TEMPO "x"; U/O "n" TEMPO "x" SQUADRA "z")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "z", nel tempo "x" dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Under/Over, Overtime Inclusi (UNDER/OVER "n" INCL. OT)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Vincitore Partita, Overtime Inclusi (VINCITORE PARTITA INCL. OT)

Si deve pronosticare quale delle due squadre si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari.

Nel caso in cui l'incontro si concluda in pareggio tutte le scommesse vanno a quota 1,00.

ANTEPOST

Giocatore con più Yards su Corsa Superbowl

Pronosticare il giocatore che effettuerà più yards su corsa nel Superbowl, considerando gli eventuali tempi supplementari dell'incontro.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore Prima Scelta Draft NFL

SI deve pronosticare il giocatore che verrà selezionato con la prima scelta assoluta al Draft NFL.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Giocatore/Realizzatore

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli proposti in lista, che realizzerà il maggior numero di azioni, specificate nella descrizione dell'avvenimento, nella manifestazione di riferimento.

La lista esiti potrà contenere la voce "Altro" che comprende tutti i giocatori non espressamente indicati.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno

Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro, o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa, dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano, o sono squalificate, dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Primo Quarterback Scelto Draft NFL

Si deve pronosticare il Quarterback che verrà selezionato per primo al Draft NFL.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Primo Runningback Scelto Draft NFL

Si deve pronosticare il Runningback che verrà selezionato per primo al Draft NFL.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificata ai Playoff Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), ai playoff della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano o sono squalificate dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Giocatori Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa realizzerà il maggior numero di azioni, indicate nella descrizione dell'avvenimento, al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i giocatori partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambi i giocatori non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di parità le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Squadra Regular Season

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate della squadra oggetto di scommessa nella regular season della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una squadra si ritira, viene squalificata o espulsa dal campionato, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Under/Over Vittorie Squadra

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una squadra si ritira, viene squalificata o espulsa dal campionato, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Vincente MVP

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il premio MVP nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

FOOTBALL AUSTRALIANO

1X2 + Under/Over (1X2 + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over" relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Quarto (1X2 QUARTO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il Quarto "n" dell'incontro.

1X2 Resto del Match X-Y (RESTO DEL MATCH X-Y)

Si deve pronosticare l'esito finale del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i punti segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi regolamentari dell'incontro.

Esempio: si scommette su Palmerston-Southern District LIVE RESTO del MATCH 50-110.

Se dopo aver effettuato la puntata, il Palmerston segnerà 9 punti e quindi l'incontro terminerà sul 59-110, l'esito vincente della scommessa sarà 1.

1X2 Resto del Quarto X-Y (1X2 RESTO QUARTO "n" X-Y)

Si deve pronosticare l'esito del "resto del Quarto N", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i punti segnati dopo che la scommessa è stata piazzata, nel solo Quarto "n" dell'incontro oggetto di scommessa.

Esempio: si scommette su Palmerston-Southern District RESTO del PRIMO QUARTO 5-10.

Se dopo aver effettuato la puntata, il Palmerston segnerà 5 punti e quindi il solo primo tempo terminerà sul 10-10, l'esito vincente della scommessa sarà 1.

1X2 Risultato Finale (1X2 ESITO FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

1X2 Tempo (1X2 TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "n" dell'incontro.

Margine di Vittoria 7 Esiti (MARGINE VITTORIA 7 ESITI)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari.

Margine di Vittoria Quarto 7 Esiti (MARGINE VIT QUARTO "n" 7ESITI)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel Quarto "n".

Margine di Vittoria Tempo 7 Esiti (MARGINE VIT TEMPO "n" 7ESITI)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel tempo "n".

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Quarto (PARI/DISPARI QUARTO "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati nel Quarto "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Tempo (PARI/DISPARI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati nel tempo "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Quarto (T/T HANDICAP "n" QUARTO "x")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine del Quarto "x", tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

Totale Punti 7 Esiti (TOTALE PUNTI 7 ESITI)

Si deve pronosticare la somma dei punti che saranno segnati dalle due squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Totale Punti Quarto 7 Esiti (TOT PUNTI QUARTO "n" 7 ESITI)

Si deve pronosticare la somma dei punti che saranno segnati dalle due squadre nel Quarto "n".

Totale Punti Tempo 7 Esiti (TOT PUNTI TEMPO "n" 7 ESITI)

Si deve pronosticare la somma dei punti che saranno segnati dalle due squadre nel tempo "n".

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti Squadra (UNDER/OVER "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "x" nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Quarto (UNDER/OVER "n" QUARTO "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre, nel Quarto "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA INCL. OT)

Si deve pronosticare quale delle due squadre si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

FRECCETTE

1X2 Giocatore che Realizza il Maggior Numero di 180s (1X2 MAGGIOR NUMERO 180S)

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, il giocatore che realizzerà più "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nell'incontro oggetto di scommessa.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di "180s" o la nessuna realizzazione di "180s".

1X2 Giocatore che Realizza Più 180s nel Set (1X2 MAGGIOR NR 180S SET "n")

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, quale tra i due giocatori realizzerà il maggior numero di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nel set "n".

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di "180s" o la nessuna realizzazione di "180s".

1X2 Handicap Sets (1X2 HANDICAP "n" SETS)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il giocatore che si aggiudicherà più Sets, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Punteggio Più Alto nei Primi 3 Lanci nel Leg del Set (+PNT PRIMI 3 LANCI L"n" S"x")

Si deve pronosticare, in base al tradizionale metodo dell'1X2, il giocatore che, nei primi 3 lanci del Leg "n" del Set "x", realizzerà il punteggio più alto.

1X2 Resto del Set X-Y (1X2 RESTO DEL SET "n" X-Y)

Si deve pronosticare l'esito del "resto del Set "n", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati legs realizzati dopo che la scommessa è stata piazzata, nel solo Set oggetto di scommessa.

Esempio: si scommette su Anderson G. - Cadby C. RESTO del SET 1 1-0.

Se dopo aver effettuato la puntata, Cadby C. realizza tre legs e quindi il set 1 terminerà sul 3-2, l'esito vincente della scommessa sarà X.

Almeno un Giocatore Realizza 180s nel Leg del Set Si/No (ALM UN 180 LEG"n" SET"x" S/N)

Si deve pronosticare se almeno un giocatore realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), un "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nel Leg "n" del Set "x".

Colore Checkout nel Leg del Set (COLORE CHECKOUT LEG"n" S"x")

Si deve pronosticare quale sarà il colore del lancio di chiusura (checkout) nel Leg "n" del Set "x".

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato al termine dell'incontro vedrà la vittoria della 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.

Doppia Chance IN/OUT (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.

Doppia Chance OUT (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.

Giocatore Realizza Almeno un 180 nel Leg del Set Si/No (G"n" REALIZZA 180 LEG"x" S"z")

Si deve pronosticare se il giocatore "n" realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) nel Leg "x" del Set "z".

Pari/Dispari Legs Set (PARI/DISPARI LEGS SET "n")

Si deve pronosticare se i Legs realizzati dai due giocatori, al termine del Set "n", saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Sets (PARI/DISPARI SETS)

Si deve pronosticare se i Sets disputati da entrambi i giocatori nell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Risultato Finale 1X2 (1X2 6.5 LEGS)

Si deve pronosticare l'andamento dell'incontro con il sistema dell'1X2, secondo i seguenti casi:

1 = Il giocatore indicato sulla sinistra si aggiudica più di 6 Leg

X= la gara finisce in parità: 6 Leg entrambi i giocatori

2= Il giocatore indicato sulla destra si aggiudica più di 6 Leg

T/T Handicap Legs (T/T HANDICAP "n" LEGS)

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più Legs nell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

T/T Handicap legs nel Set (T/T HAND "n" LEGS SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più Legs nel Set "x", tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Sets (T/T HANDICAP "n" SETS)

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà più Sets nell'incontro oggetto di scommessa, tenendo conto che ad uno dei due giocatori è stato attribuito un handicap "n".

Under/Over 180s (UNDER/OVER "n" 180S)

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over 180s Giocatore (UNDER/OVER "n" 180S GIOC "x")

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati del giocatore "x" nell'incontro, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over 180s Giocatore nel Set (U/O "n" 180S GIOC "x" SET "z")

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati del giocatore "x" nel Set "z", sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over 180s nel Set (UNDER/OVER "n" 180S SET "x")

Si deve pronosticare se il numero totale di "180s" (si realizza centrando 3 volte il settore "triplo 20" nel singolo turno di gioco) realizzati nel Set "x", sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Dardi Lanciati nel Leg del Set (UO "n" DARDI TOTALI L"x" S"z")

Si deve pronosticare se le freccette che saranno lanciate da entrambi i giocatori, nel Leg "x" del Set "z", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Legs (UNDER/OVER "n" LEGS)

Si deve pronosticare se i Legs disputati nell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Legs nel Set (UNDER/OVER "n" LEGS SET "x")

Si deve pronosticare se i Legs disputati nel Set "x" saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti Checkout nel Leg del Set (UO "n" PNT CHECKOUT L"x" S"z")

Si deve pronosticare se il punteggio ottenuto nel lancio di chiusura (checkout), nel Leg "x" del Set "z", sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Sets (UNDER/OVER "n" SETS)

Si deve pronosticare se i Sets realizzati nell'incontro oggetto di scommessa, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vincitore Leg nel Set (VINCITORE LEG "n" SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Leg "n" nel Set "x".

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

Vincitore Set (VINCITORE SET "n")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Set "n".

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il giocatore che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

FREESTYLE

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il giocatore che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

GINNASTICA

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

GOLF

1X2 Giocatore Giro

Si deve pronosticare quale tra i due golfisti/le due squadre oggetto di scommessa, al termine del giro indicato, otterrà il miglior piazzamento in base tradizionale sistema 1X2.

Se uno o entrambi i golfisti/le squadre oggetto di scommessa non partecipano al giro di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Giocatore Torneo

Si deve pronosticare quale tra i due golfisti/le due squadre oggetto di scommessa, al termine della gara di riferimento, esclusi eventuali Playoff, otterrà il miglior piazzamento nel torneo in base tradizionale sistema 1X2.

X = Parità di tiri per entrambi i giocatori.

Le scommesse sono valide se entrambi i golfisti/le squadre partecipano al torneo di riferimento, ovvero se effettuano almeno un colpo nel primo giorno di gara.

Se uno o entrambi i golfisti/le squadre oggetto di scommessa non partecipano al torneo di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Match

Si deve pronosticare quale tra le due coppie di golfisti oggetto di scommessa realizzerà un punteggio migliore nel match di riferimento.

Esiti possibili:

1 = Vittoria della prima coppia di golfisti, indicata sulla sinistra

X = Pareggio tra le due coppie di golfisti

2 = Vittoria della seconda coppia di golfisti, indicata sulla destra

Se uno o entrambi i golfisti oggetto di scommessa non partecipano al match di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Buca in un Colpo Si/No

Si deve pronosticare se almeno un golfista che partecipa al torneo oggetto di scommessa centerà (esito SI), o meno (esito NO), una qualsiasi buca in un solo colpo.

Se la manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Coppa in Mano

Si deve pronosticare quale tra le squadre/i golfisti oggetto di scommessa si aggiudicherà la Coppa nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre/i golfisti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre/i golfisti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore Numero Major Vinti

Si deve pronosticare il numero di Major vinti dal giocatore oggetto di scommessa.

Le scommesse sono valide se il giocatore indicato partecipa almeno ad un Major.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore Numero Volte Piazzato nelle Prime X Posizioni nei Major

Si deve pronosticare il numero di volte in cui il giocatore oggetto di scommessa si piezzerà nelle prime "x" posizioni nei Major della stagione di riferimento.

Le scommesse sono valide se il giocatore indicato partecipa almeno ad un Major.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Leader dopo il Primo Round

Si deve pronosticare il golfista che sarà in vantaggio dopo le prime 18 buche nel torneo oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un golfista che non partecipa a nessun Major nell'anno di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Giocatore Squadra/Nazione

Si deve pronosticare il golfista che realizzerà il maggior numero di più punti per la squadra/nazione oggetto di scommessa nel torneo di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un golfista che non partecipa, si ritira o è squalificato dal torneo oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Continente

Si deve pronosticare il golfista che otterrà il miglior piazzamento tra quelli indicati nella classifica finale al termine del torneo oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un golfista che si ritira durante il torneo, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Migliore Giocatore Rookie

Si deve pronosticare il golfista "rookie" (esordiente) che otterrà il maggior numero di punti al termine del torneo oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un golfista che si ritira durante il torneo, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Migliore Giocatore Wildcard

Si deve pronosticare il golfista "wildcard" che otterrà il maggior numero di punti al termine del torneo oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un golfista che si ritira durante il torneo, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se il golfista oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Regione del Vincitore

Si deve pronosticare la "regione" di appartenenza del golfista vincitrice della manifestazione.

A3:12i fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto

Si deve pronosticare esattamente la squadra vincitrice ed il punteggio ottenuto nel torneo oggetto di scommessa.

Se il torneo viene sospeso o annullato e non terminato o disputato entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

JUDO/KARATE/TAEKWONDO

JUDO

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

KARATE

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta/della squadra X, quello/a che si piezzerà in seconda posizione.

La lista esiti potrà contenere anche ""ALTRO"" con cui si intendono gli atleti/le squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta/della squadra X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

TAEKWONDO

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

HOCKEY SU GHIACCIO

1X2 Extra Time (ESITO 1X2 EXTRA TIME)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà i soli tempi supplementari dell'incontro.

1X2 Finale + Gol/NoGol, Tempi Regolamentari (1X2 + GOL/NOGOL RT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Gol/NoGol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Finale + Segna Gol, Tempi Regolamentari (1X2 + SEGNA GOL "n" RT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Segna Gol", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Finale + Under/Over, Tempi Regolamentari (1X2 + UNDER/OVER "n" RT)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Under/Over", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Handicap, Tempi Regolamentari (1X2 HANDICAP "n" RT)

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Periodo (1X2 PERIODO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il Periodo "n" di gioco.

1X2 Periodo 1 + 1X2 Finale (1X2 PERIODO 1 + 1X2 FINALE)

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Primo Periodo" e "1X2 Finale", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Risultato Finale, Tempi Regolamentari (1X2 FINALE RT)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

Agli Shootout Si/No (AGLI SHOOTOUT S/N)

Si deve pronosticare se l'incontro oggetto di scommessa andrà (esito SI), o meno (esito NO), agli Shootout.

Chi Segnerà nel Periodo (CHI SEGNERA PERIODO "n")

Si deve pronosticare le squadre che, nel Periodo "n", riusciranno a realizzare almeno un gol.

Chi Segnerà, Tempi Regolamentari (CHI SEGNERA RT)

Si deve pronosticare le squadre che, nei tempi regolamentari dell'incontro, riusciranno a realizzare almeno un gol.

Doppia Chance IN Periodo (DC IN PERIODO"n")

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine del Periodo "n" di gioco, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN, Tempi Regolamentari (DOPPIA CHANCE IN RT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT Periodo (DC IN/OUT PERIODO"n")

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine del Periodo "n" di gioco, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance IN/OUT, Tempi Regolamentari (DOPPIA CHANCE IN/OUT RT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT Periodo (DC OUT PERIODO"n")

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine del Periodo "n" di gioco, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Doppia Chance OUT, Tempi Regolamentari (DOPPIA CHANCE OUT RT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Gara a Gol, Tempi Regolamentari (GARA A "n" GOL RT)

Si deve pronosticare la squadra che realizzerà per prima il limite di "n" gol indicato, relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Gol/NoGol Periodo (GOL/NOGOL PERIODO "n")

Si deve pronosticare se, nel Periodo "n" di gioco, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete

NO GOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano

Gol/NoGol, Tempi Regolamentari (GOL/NOGOL RT)

Si deve pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, segneranno entrambe le squadre o meno.

GOL - se entrambe le squadre segnano almeno una rete

NO GOL - se almeno una o entrambe le squadre non segnano

Margine di Vittoria 7 Esiti, Tempi Regolamentari (MARGINE VITTORIA 7 RT)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Modalità della Vittoria (MODALITA DELLA VITTORIA)

Si deve pronosticare la modalità con la quale si concluderà l'incontro oggetto di scommessa.

Esiti possibili: Tempi Regolamentari, Overtime, Shootout.

Numero Esatto di Gol Periodo (NR ESATTO GOL PERIODO "n")

Si deve pronosticare la somma dei gol che verranno segnati da entrambe le squadre nel Periodo "n".

Pari/Dispari Periodo (PARI/DISPARI PERIODO "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati, nel Periodo "n" di gioco, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Squadra, Inclusi Overtime e/o Shootout (P/D SQUADRA "n" INCL. OT+SO)

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "n" al termine dell'incontro, compresi eventuali supplementari e/o shootout, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari, Tempi Regolamentari (PARI/DISPARI RT)

Si deve pronosticare se i gol realizzati al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Periodo con Punteggio Più Alto (PERIODO PUNTEGGIO PIU ALTO)

Si deve pronosticare in quale Periodo verrà segnato il maggior numero di gol relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

Resto del Match (RESTO DEL MATCH X:Y)

Si deve pronosticare l'esito del "resto del match", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i gol segnati dopo che la scommessa è stata piazzata nei tempi regolamentari dell'incontro.

Rete Inviolata Squadra Periodo Si/No (RETI INVIOL. SQ"n" PERIODO"x"; RETE INVIOLATA SQ"n" PER "x")

Si deve pronosticare se la squadra "n" terminerà (esito SI), o meno (esito NO), il Periodo "x" senza subire gol.

Rete Inviolata Squadra Si/No, Tempi Regolamentari (RETE INVIOLATA SQ"n" S/N RT)

Si deve pronosticare se la squadra "n" terminerà (esito SI) o meno (esito NO) i tempi regolamentari dell'incontro senza subire gol.

Risultato Esatto 37 Esiti, Tempi Regolamentari (RIS. ESATTO RT)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Risultato Esatto Periodo 10 Esiti (RIS. ESATTO PERIODO "n")

Si deve pronosticare l'esatto risultato del Periodo "n" di gioco.

Risultato Esatto, Tempi Regolamentari (RIS. ESATTO RT)

Si deve pronosticare l'esatto risultato al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Segna Almeno Una delle Due nel Periodo Si/No (ALMENO UNA SEGNA PERIODO"n")

Si deve pronosticare se nel Periodo "n" almeno una delle due squadre segnerà un gol (esito SI), o meno (esito NO).

Segna Gol Periodo (SEGNA GOL "n" PERIODO "x")

Si deve pronosticare se, nel Periodo "x", il gol "n" sarà segnato dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUNO).

Segna Gol, Tempi Regolamentari (SEGNA GOL "n" RT)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, il gol "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segna Ultimo Gol Periodo (SEGNA GOL "n" PERIODO "x")

Si deve pronosticare se, nel Periodo "x", l'ultimo gol sarà segnato dalla squadra di casa (esito TEAM1), dalla squadra ospite (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUNO).

Segna Ultimo Gol, Tempi Regolamentari (SEGNA ULTIMO GOL RT)

Si deve pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, l'ultimo gol sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN GOL).

Segnano Entrambe Almeno X Gol Si/No, Tempi Regolamentari (SEGNANO ENTRAMBE ALM "n" GOL; SEGNANO TUTTE ALM "n"GOL RT)

Si deve pronosticare se entrambe le squadre segneranno ciascuna (esito SI), o meno (esito NO), almeno "n" gol nei tempi regolamentari dell'incontro oggetto di scommessa.

Segnano Entrambe Periodo Si/No (SEGNANO ENTRAMBE PERIODO"n")

Si deve pronosticare se entrambe le squadre, nel Periodo "n" di gioco, segneranno ciascuna (esito SI), o meno (esito NO), almeno un gol.

Somma Gol 10 Esiti, Tempi Regolamentari (SOMMA GOL 10 ESITI RT)

Si deve pronosticare il numero totale di gol che saranno segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol 5 Esiti, Tempi Regolamentari (SOMMA GOL RT)

Si deve pronosticare il numero totale di gol che saranno segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Squadra 4 Esiti, Tempi Regolamentari (SOMMA GOL CASA RT; SOMMA GOL OSPITE RT; SOMMA GOL SQUADRA "n" RT)

Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Squadra Periodo 4 Esiti (SOMMA GOL CASA PERIODO "x"; SOMMA GOL OSP. PERIODO "x"; SOMMA GOL SQ "N" PERIODO "X")

Si deve pronosticare il numero di gol segnati dalla squadra "n" nel Periodo "x".

Squadra Segna in Tutti i Periodi Si/No (SQ"n" SEGNA IN TUTTI PERIODI)

Si deve pronosticare se la squadra "n" segnerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un goal in tutti i Periodi di gioco dei tempi regolamentari dell'incontro.

Squadra Vince Almeno un Periodo Si/No (SQ"n" VINCE ALMENO UN PERIOD; SQ"n" VINCE ALM UN PERIODO)

Si deve pronosticare se la squadra "n" risulterà vincitrice (esito Si), o meno (esito NO), di almeno un Periodo di gioco.

Squadra Vince Tutti i Periodi Si/No (SQ"n" VINCE TUTTI I PERIODI)

Si deve pronosticare se la squadra "n" risulterà vincitrice (esito SI), o meno (esito NO), di tutti i singoli Periodi di gioco.

T/T Handicap Periodo (T/T HANDICAP "n" PERIODO "x")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria del Periodo "x" di gioco, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap, Inclusi Overtime e/o Shootout (T/T HANDICAP "n" INCL OT+SO)

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari e/o shootout, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

Tempi Supplementari Si/No (EXTRA TIME S/N)

Si deve pronosticare se la partita andrà (esito SI), o meno (esito NO), ai tempi supplementari.

Tutti i Periodi Over Si/No (TUTTI I PERIODI OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati in ciascuno dei tre Periodi, che compongono i tempi regolamentari dell'incontro, saranno superiori (esito SI) o meno (esito NO) al limite "n" indicato.

Tutti i Periodi Under Si/No (TUTTI I PERIODI UNDER "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati in ciascuno dei tre Periodi, che compongono i tempi regolamentari dell'incontro, saranno superiori (esito SI) o meno (esito NO) al limite "n" indicato.

Under/Over Extra Time (U/O "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei soli tempi supplementari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Periodo (UNDER/OVER "n" PERIODO "x")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nel Periodo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Periodo Squadra (U/O "n" PERIODO "x" CASA; U/O "n" PERIODO "x" OSPITE; U/O "n" SQUADRA"z" PERIODO"x")

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "z", nel Periodo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Squadra, Inclusi Overtime e/o Shootout (UNDER/OVER "n" CASA; UNDER/OVER "n" OSPITE; U/O "x" SQUADRA"n" INC OT+SO)

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "x" al termine dell'incontro, compresi eventuali supplementari e/o shootout, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over, Inclusi Overtime e/o Shootout (UNDER/OVER "n" INCL. OT+SO)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, compresi eventuali supplementari e/o shootout, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vincitore Partita, Inclusi Overtime e/o Shootout (VINC. PARTITA INCL. OT+SO)

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, compresi gli eventuali tempi supplementari e/o shootout.

ANTEPOST

Agli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà agli ottavi della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà ai quarti della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Capocannoniere

Si deve pronosticare il giocatore che avrà segnato il maggior numero di punti al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alla semifinale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Marcatore Serie

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella serie della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra/l'atleta che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Numero Gare Disputate nella Serie

Si deve pronosticare il numero di gare disputate nella singola serie di incontri di play-off.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Passaggio Turno Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa che si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno

Si deve pronosticare la squadra/l' atleta che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre/degli atleti oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre/gli atleti si ritirano o sono squalificate dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Possibile Finale NHL

Si deve pronosticare le due squadre che si affronteranno nelle Finals NHL, scegliendo tra le voci proposte.

La voce "Altro" che comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra si ritira o viene squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificata ai Playoff Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), ai playoff della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano o sono squalificate dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie 3/5

Si deve pronosticare il Risultato Esatto della Serie dei Playoff giocati al meglio delle 5 gare nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie 4/7

Si deve pronosticare il Risultato Esatto della Serie dei Playoff giocati al meglio delle 7 gare nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie

Si deve pronosticare il Risultato Esatto della Serie dei Playoff giocati al meglio delle 5 o 7 gare nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap nella Serie

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la serie playoff oggetto di scommessa, tenendo conto che l'handicap "n" andrà aggiunto alla squadra a cui è attribuito.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre/i due atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre/gli atleti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre/gli atleti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ultima in Classifica

Si deve pronosticare quale squadra si classificherà all'ultimo posto della classifica ufficiale della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Squadra

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una squadra si ritira, viene squalifica o espulsa dal campionato, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Vincente Eastern Conference/ Vincente Western Conference

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la Conference al termine dei Playoff.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quella che si piacerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra/l'atleta che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

KABBADI

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

LOTTA GRECO ROMANA E LIBERA

LOTTA GRECO-ROMANA –Antepost

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

LOTTA LIBERA - Antepost

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

MANIFESTAZIONI DI SPETTACOLO – CRONACA E COSTUME -POLITICA

TELEVISIONE – SPETTACOLO

Accoppiata Eliminati nella Puntata

Si deve pronosticare la coppia di concorrenti che verrà eliminata durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine Puntata Finale

Si deve pronosticare, nell'esatto ordine, il primo e il secondo concorrente classificato nella puntata finale della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Artista Under/Over Posizione in Classifica

Si deve pronosticare se la posizione ottenuta dall'artista oggetto di scommessa nella classifica ufficiale della manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite proposto.

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.

Al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione/gara o della premiazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Categoria del Vincitore Amici

Si deve pronosticare la categoria di appartenenza del vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Esiti possibili: CANTO; BALLO.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Eliminato Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa sarà eliminato (esito SI), o meno (esito NO) dal programma/dalla puntata/dalla competizione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione farà fede quanto emanato dall'ente organizzatore della scommessa.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa sarà ancora in gara (esito SI), o meno (esito NO), nell'ultima puntata della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di uno dei concorrenti oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giudice del Vincitore

Si deve pronosticare il giudice di riferimento della categoria a cui appartiene il vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giudice che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il concorrente che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Nomination Si/No

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una nomination nella manifestazione di riferimento.

Ordine di Classifica

Si deve pronosticare l'esatto piazzamento nella classifica finale (1°, 2°, 3° posto e nell'eventualità in cui il format del programma lo preveda anche il 4°) dei concorrenti finalisti della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Presenza nel Film Si/No

Si deve pronosticare se l'attore oggetto di scommessa sarà presente nel cast del film di riferimento (esito SI) o meno (esito NO).

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa della casa produttrice.

Primo Eliminato nella Puntata

Si deve pronosticare il primo concorrente che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Regione della Vincitrice

Si deve pronosticare la regione di provenienza della concorrente che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Secondo Eliminato nella Puntata

Si deve pronosticare il secondo concorrente che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira, viene squalificato, o è già stato eliminato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Sesso del Vincitore

Si deve pronosticare quale sarà il sesso del vincitore della manifestazione oggetto di scommessa.

Esiti possibili: MASCHIO; FEMMINA.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Speciale Game Of Thrones - Chi Salirà sul Trono al Termine della Stagione 8

Si deve pronosticare il personaggio della serie tv "Game Of Thrones" che al termine della stagione indicata siederà sul Trono di Spade.

La voce "Altro" comprende tutti i personaggi non espressamente indicati e la voce "Nessuno".

Le scommesse effettuate relativamente ad un personaggio che muore o esce dalla narrazione della storia sono considerate perdenti.

In caso di parità, ovvero laddove sul trono salga più di un personaggio, si rimanda al regolamento ADM.

Testa a Testa Spareggio

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti oggetto di scommessa si aggiudicherà lo spareggio per rientrare in gara nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i concorrenti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i concorrenti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il concorrente che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Le scommesse rimangono valide in caso di cambio e/o modifiche, da parte della produzione, sul format e la composizione dei gruppi e/o concorrenti, avvenute a posteriori o durante il programma.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

CINEMA BOX OFFICE

1X2 Premi Vinti

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il film che si aggiudicherà più premi nella manifestazione di riferimento.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Attore Vince Premio Oscar Si/No

Si deve pronosticare se l'attore oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un premio Oscar.

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Film Non Vince Niente Si/No

Si deve pronosticare se il film oggetto di scommessa otterrà (esito SI), o meno (esito NO), zero premi nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Film Vince Tutto Si/No

Si deve pronosticare se il film oggetto di scommessa vincerà (esito SI) o meno (esito NO), tutti i premi per i quali ha ricevuto una nomination nella manifestazione di riferimento.

Nelle "nominations" sono comprese tutte quelle riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Miglior Film

Si deve pronosticare il film che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un film che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attore

Si deve pronosticare l'attore che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attore non protagonista

Si deve pronosticare l'attore che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attrice

Si deve pronosticare l'attrice che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'attrice che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore Attrice non protagonista

Si deve pronosticare l'attrice che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'attrice che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la serie tv/il reality show/il programma televisivo che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una serie tv/un reality show/un programma televisivo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore Regia

Si deve pronosticare il regista che si aggiudica il premio nella specifica categoria nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un regista che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nomination Si/No

Si deve pronosticare se il personaggio oggetto di scommessa riceverà (esito SI), o meno (esito NO), almeno una nomination nella manifestazione di riferimento.

Prossimo interprete Personaggio Film

Si deve pronosticare l'attore che, alla data indicata, interpreterà il personaggio oggetto di scommessa nel film che uscirà non prima dell'apertura della scommessa stessa.

Tra gli esiti della scommessa sarà presente anche "ALTRO" che risulterà vincente nelle seguenti casistiche:

- l'attore che interpreterà il personaggio oggetto di scommessa non è indicato in lista;
- il film, per una qualsiasi motivazione, non uscirà entro la data di chiusura della scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un attore/attrice che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa otterrà il maggior record d'incassi alla data di chiusura dell'avvenimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Handicap Premi Vinti

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa si aggiudicherà più premi nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

Testa a Testa Incassi

Si deve pronosticare quale tra i due film oggetto di scommessa otterrà il maggior record d'incassi alla data di chiusura dell'avvenimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento."

Under/Over Premi Vinti

Si deve pronosticare se i premi vinti dal film oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite fissato.

Tra i "premi vinti" sono compresi tutti quelli riconducibili al film indicato (miglior attore, regia, colonna sonora, sceneggiatura, ecc.).

Ai fini della refertazione farà fede quanto diramato dagli organi di stampa dall'ente organizzatore della scommessa.

MUSICA SPETTACOLO

Album Certificato Vendite Si/No

Si deve pronosticare se l'album (o singolo) oggetto di scommessa otterrà una determinata certificazione di vendite (certificato platino, oro, etc) entro la data proposta nell'avvenimento.

Ai fini della refertazione si fa riferimento alla Federazione Industria Musicale Italiana (FIMI) che rileva i dati di vendita settimanali dei prodotti fisici e delle singole tracce online in Italia: <http://www.fimi.it/nota-metodologica-2017-certificazioni>"

Artista Nuovo Album Si/No

Si deve pronosticare se l'artista (o gruppo) oggetto di scommessa pubblicherà (esito SI), o meno (esito NO), un nuovo album discografico (CD/EP/LP) entro la data specificata.

Per pubblicazione si intende la data di messa in vendita.

Ai fini della refertazione, fanno fede i canali ufficiali degli artisti, le relative case discografiche e/o i principali siti di vendita.

Categoria del Vincitore Sanremo Giovani Serata X

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore Sanremo Giovani nella serata oggetto di scommessa.

Risulterà vincente la categoria "UOMO" nel caso in cui la serata di riferimento sia vinta da un singolo cantante di sesso maschile; risulterà vincente la categoria "DONNA" se vinta da una singola cantante di sesso femminile; risulterà vincente la categoria "GRUPPI" se vinta da un duo/gruppo musicale.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Categoria del Vincitore X Factor

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Categoria del Vincitore

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Categoria del Vincitore

Si deve pronosticare la "categoria" di appartenenza del vincitore della manifestazione.

Risulterà vincente la categoria "UOMO" nel caso in cui la manifestazione sia vinta da un singolo cantante di sesso maschile; risulterà vincente la categoria "DONNA" se vinta da una singola cantante di sesso femminile; risulterà vincente la categoria "GRUPPI" se vinta da un gruppo musicale, o da una coppia formata da due o più cantanti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente/il gruppo oggetto di scommessa sarà ancora in gara (esito SI), o meno (esito NO), nell'ultima puntata della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di uno dei concorrenti/gruppi oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Testo Sergio Bardotti

Si deve pronosticare l'artista/ilgruppo che vincerà il "Premio Miglior Testo Sergio Bardotti" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'artista/un gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pari/Dispari Concorrente posizione in Classifica Finale

Si deve pronosticare se la posizione in classifica del concorrente\gruppo oggetto di scommessa al termine della manifestazione, sarà un numero PARI o DISPARI.

In caso di mancata partecipazione alla manifestazione di un concorrente/gruppo o squalifica, che determini l'esclusione del concorrente dalla classifica, le scommesse vanno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della competizione di riferimento

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente/gruppo oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Podio in Ordine

Si deve pronosticare quali saranno i tre concorrenti che si classificheranno, in ordine, nei primi tre posti della classifica finale della manifestazione di riferimento.

Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. In caso di pareggio si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Podio Non in Ordine

Si deve pronosticare quali saranno i tre concorrenti che si classificheranno, non in ordine, nei primi tre posti della classifica finale della manifestazione di riferimento.

Con la voce "Altro" si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate. In caso di pareggio si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo Eliminato nella Puntata

Si deve pronosticare il primo concorrente/gruppo che verrà eliminato durante la puntata della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Primo Giudice Senza Artisti

Si deve pronosticare quale sarà il primo giudice a restare senza artisti in gara nella manifestazione di riferimento.

Si specifica che se un concorrente si ritira, la scommessa in oggetto sarà comunque ritenuta valida.

Nella lista esiti con la voce ""Altro"" si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Primo nella Classifica FIMI Si/No

Si deve pronosticare se il disco/singolo oggetto di scommessa sarà (esito SI), o meno (esito NO) in testa alla classifica di vendite settimanali alla data proposta nell'avvenimento.

Ai fini della refertazione si fa riferimento alla Federazione Industria Musicale Italiana (FIMI) che rileva i dati di vendita settimanali dei prodotti fisici e delle singole tracce online in Italia: <http://www.fimi.it/nota-metodologica>"

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due concorrenti/gruppi oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i concorrenti/gruppi partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i concorrenti/gruppi non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Share Televisivo

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Share Televisivo

Si deve pronosticare quale tra i due programmi oggetto di scommessa otterrà lo share più alto nella giornata di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

Ultimo Classificato

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che si classifica all'ultimo posto nella classifica finale della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Età del Vincente

Si deve pronosticare se l'età anagrafica del vincitore della manifestazione sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prestabilito.

In presenza di gruppi (2 o più persone) sarà presa come riferimento l'età anagrafica del più adulto dei componenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Under/Over Share Televisivo

Si deve pronosticare se lo share televisivo del programma oggetto di scommessa nella giornata di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di limite eguagliato, l'esito vincente sarà UNDER.

Lo share televisivo è espresso in termini percentuali e si riferisce alla media della serata. Il dato è quello del "prime time" del canale principale e non di altre repliche nel giorno stesso o in altri giorni.

Nel caso in cui vengano forniti più valori, la percentuale di share da considerare, ai fini della determinazione dell'esito vincente, sarà data dalla media di tutti gli indici.

In caso di avvenimento non trasmesso o definitivamente interrotto, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fanno fede il regolamento ufficiale della manifestazione e/o le fonti di informazione della manifestazione di riferimento.

Vincente Nuove Proposte Sanremo

Si deve pronosticare quale concorrente/gruppo si aggiudicherà la vittoria nella categoria "Nuove Proposte" del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Premio Cover Sanremo

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio Cover" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Premio della Critica Mia Martini

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio della Critica Mia Martini" dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Premio della Critica Nuove Proposte

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà il "Premio della Critica" per le nuove proposte dell'edizione indicata del Festival di Sanremo.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Si/No

Si deve pronosticare se il concorrente oggetto di scommessa risulterà vincitore (esito SI), o meno (esito NO), nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che si ritira o viene squalificato dal programma/manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Nel caso in cui un concorrente non partecipi al programma/manifestazione di riferimento, le scommesse andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il concorrente/gruppo che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente/gruppo che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ELEZIONI POLITICHE

Anno Prossime Elezioni Regno Unito

Si deve pronosticare l'anno in cui saranno indette le prossime elezioni generali inglesi.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Dimissioni alla Data Si/No

Si deve pronosticare se il presidente oggetto di scommessa si dimetterà (esito SI), o meno (esito NO), entro la data indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Elezione Primo Ministro Inglese

Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro dopo le elezioni inglesi.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Genere del Nuovo Presidente USA

Si deve pronosticare a quale genere (maschio o femmina) apparterrà il nuovo presidente degli stati uniti d'America.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Maggioranza Dopo le Elezioni Inglesi

Si deve pronosticare il partito che al termine delle prossime elezioni inglesi avrà ottenuto la maggioranza.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Partito che Vincerà più Seggi

Si deve pronosticare quale partito si aggiudicherà il più alto numero di seggi.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Partito del Nuovo Presidente USA

Si deve pronosticare a quale partito apparterrà il nuovo presidente degli stati uniti d'America.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Percentuale di Affluenza al Voto

Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere l'affluenza al voto delle elezioni oggetto di scommessa.

Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Percentuali di Voti Ottenuti dal Partito

Si deve pronosticare in quale fascia, tra quelle proposte in lista, risulterà essere la percentuale di voti ottenuta dal partito oggetto di scommessa.

Nella lista esiti sarà presente anche la voce "Altro" con cui si intendono tutti gli esiti non espressamente indicati.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Primo Ministro Inglese alla Data

Si deve pronosticare chi coprirà il ruolo di Primo Ministro alla data indicata nella descrizione dell'avvenimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Prossimo Presidente

Si deve pronosticare quale tra i politici proposti coprirà la carica di presidente al termine delle votazioni per il successore del presidente attualmente in carica.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Referendum Si/No

Si deve pronosticare se nel paese oggetto di scommessa sarà indetto (esito SI), o meno (esito NO), un referendum specificato nella descrizione dell'avvenimento.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Under/Over Seggi Ottenuti Partito

Si deve pronosticare se il numero di seggi ottenuti, dal partito oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Uscita dall'UE alla Data X Si/No

Si deve pronosticare se la nazione oggetto di scommessa, entro la data specificata nella descrizione dell'avvenimento, uscirà (esito SI), o meno (esito NO), dall'Unione Europea.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Candidato Democratico USA

Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito democratico che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli stati uniti d'America.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Candidato Repubblicano USA

Si deve pronosticare chi sarà il candidato del partito repubblicano che parteciperà alle elezioni per il nuovo presidente degli stati uniti d'America.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Elezioni Presidenziali

Si deve pronosticare chi sarà il nuovo presidente nel Paese oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un politico che non partecipa o si ritira dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

Vincente Elezioni USA Midterm

Si deve pronosticare il partito che otterrà più voti per la CAMERA degli Stati Uniti d'America.

Ai fini della certificazione dell'esito vincente, farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale dell'ente di riferimento.

CRONACA e COSTUME

Fascia Oraria di nascita

Si deve pronosticare la fascia oraria in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Giorno di nascita

Si deve pronosticare il giorno in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Nome del nascituro

Si deve pronosticare il nome del nascituro tra quelli presenti nella lista, la voce "Altro", comprende tutti i nomi non presenti in lista.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Peso del Nascituro

Si deve pronosticare la fascia di peso in cui nascerà il/la bambino/a oggetto di scommessa

In caso di parto gemellare o di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI) o meno (esito NO) nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ristorante X Riceve Nuova Stella Michelin Si/No

Si deve pronosticare se, alla data proposta, il ristorante oggetto di scommessa avrà incrementato di una o più stelle Michelin il giudizio attribuitogli dalla guida omonima, relativamente alla manifestazione di riferimento

Esempio:

Ristorante Cracco (Milano) guadagna stella Michelin S/N (entro 30/11/2020). 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, farà fede il la fonte di informazione relativa alla guida Michelin e/o il comunicato delle maggiori agenzie di stampa.

Sesso del nascituro

Si deve pronosticare il sesso del nascituro oggetto di scommessa.

In caso di parto gemellare se i nascituri saranno dello stesso sesso, la scommessa sarà refertata come valida; se i nascituri saranno di sesso opposto, la scommessa sarà rimborsata.

In caso di non conclusione della gravidanza si procederà al rimborso della scommessa.

Ai fini della validità della scommessa, farà fede l'orario CET riportato e i comunicati ufficiali della famiglia reale pubblicati da Buckingham Palace.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincitore Premio Nobel

Si deve pronosticare chi vincerà il "Premio Nobel per la Letteratura" dell'edizione indicata.

Le scommesse effettuate relativamente ad un concorrente che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

MOTOMONDIALE

Classificato Si/No Gara

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa verrà classificato (esito SI), o meno (esito NO), al termine della gara indicata nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Classificato Si/No sono valide solo se il pilota prende parte alla gara, altrimenti vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Gara Bagnata Si/No Gara

Si deve pronosticare se la gara oggetto di scommessa del Gran Premio di riferimento si correrà (esito SI), o meno (esito NO), su pista bagnata.

Se la gara viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Giro Piu' Veloce Gara

Si deve pronosticare il pilota che realizza il giro più veloce nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Leader Termine Primo Giro Gara

Si deve pronosticare quale pilota passerà sulla linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro, nel Gran Premio oggetto di scommessa.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi, ai fini della scommessa, è quella relativa alla sola prima partenza.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore Del Gruppo Gara

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore Del Gruppo Qualifica

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla Qualifica Ufficiale del Gran Premio oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla Qualifica Ufficiale, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pari/Dispari Piloti Classificati Gara

Si deve pronosticare se la somma dei piloti classificati nella gara indicata del Gran Premio oggetto di scommessa, sarà un numero PARI o DISPARI.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nei Primi 5 Si/No Gara

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime cinque posizioni al termine della gara indicata del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un pilota che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad un pilota che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nei Primi 5 Si/No Qualifica

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime cinque posizioni al termine della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un pilota che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad un pilota che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato Sul Podio Si/No Gara

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime tre posizioni al termine della gara indicata del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un pilota che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad un pilota che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pilota Partecipa al GP Si/No

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa parteciperà (esito SI), o meno (esito NO), al GP di riferimento.

Con il termine "partecipa" si intende che il pilota oggetto di scommessa prenderà il via nella gara di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Scuderia Vincente Gara

Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore della gara oggetto di scommessa del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad una scuderia che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Scuderia Vincente Qualifica

Si deve pronosticare la scuderia del pilota vincitore della Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad una scuderia che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla Qualifica Ufficiale sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Gara

Si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella gara indicata del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano al Gran Premio di riferimento ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla gara di riferimento o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Prove Libere

Si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine delle prove libere indicate, nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alle prove libere ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alle prove libere o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Qualifica

Si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della Qualifica Ufficiale, nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alle prove libere ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla Qualifica Ufficiale o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ultimo Classificato Gara

Si deve pronosticare quale pilota si classificherà in ultima posizione nella gara indicata del Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Eventuali piloti "non classificati" non sono considerati ai fini di questa scommessa.

Ultimo Classificato Qualifica

Si deve pronosticare quale pilota si classificherà in ultima posizione nella gara di Qualifica Ufficiale indicata del Gran Premio di riferimento, Qualifying Session 1 (Q1).

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira dalla Qualifica oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Eventuali piloti "non classificati" non sono considerati ai fini di questa scommessa.

Under/Over Piloti Classificati Gara

Si deve pronosticare se il numero dei piloti classificati al termine del Gran Premio di riferimento sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) al limite "n" prefissato.

Se la manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Piloti Non Classificati Gara

Si deve pronosticare se il numero dei piloti non classificati al termine del Gran Premio di riferimento sarà superiore (OVER) o inferiore (UNDER) al limite "n" prefissato.

Se la manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Stessa Nazionalità Piloti sul Podio

Si deve pronosticare se il numero di piloti, della stessa nazionalità, sul podio al termine della gara di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite indicato.

La nazionalità e la classe di riferimento sarà specificata nella descrizione dell'avvenimento.

Vince la Qualifica/Vince La Gara

Si deve pronosticare per il pilota oggetto di scommessa la corretta combinazione degli esiti SI/NO relativi alle scommesse "Vincente Qualifica ufficiale" e "Vincente Gran Premio". Affinché la scommessa sia vincente, occorre pronosticare correttamente entrambi gli esiti.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla Qualifica Ufficiale e/o alla gara del Gran Premio oggetto di scommessa vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Esiti

1 SI – SI

2 SI – NO

3 NO – SI

4 NO – NO

Vincente Gara Senza X

Si deve pronosticare il pilota che vincerà la gara oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del pilota X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO: L'insieme dei piloti non presenti nella lista, ad esclusione del pilota X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Gara

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Prove Libere

Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nelle prove libere oggetto di scommessa del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla prova libera oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Qualifica

Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla Qualifica Ufficiale oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

LIVE BETTING

Live Vincente Gara

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Live Vincente Qualifica

Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla Qualifica Ufficiale oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo Classifica Mondiale Piloti

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella classifica Mondiale Piloti, al termine della stagione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dal Mondiale oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Stagionale

Si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica mondiale al termine della stagione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i piloti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della stagione di riferimento.

Under/Over Podi Pilota in Stagione

Si deve pronosticare se la somma totale dei piazzamenti sul podio del pilota oggetto di scommessa nel corso della stagione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Qualora il pilota oggetto di scommessa, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Pole Position Pilota in Stagione

Si deve pronosticare se la somma totale delle pole position realizzate dal pilota oggetto di scommessa nel corso della stagione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato.

Qualora il pilota oggetto di scommessa, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Pilota in Stagione

Si deve pronosticare se la somma totale delle vittorie realizzate dal pilota oggetto di scommessa nel corso della stagione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite prefissato.

Qualora il pilota oggetto di scommessa, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione Senza X

Si deve pronosticare il pilota che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del pilota X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO: L'insieme dei piloti non presenti nella lista, ad esclusione del pilota X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Mondiale Piloti

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà il titolo di Campione del Mondo nella categoria indicata al termine della stagione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della stagione di riferimento.

NETBALL

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

NUOTO

ANTEPOST

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra/l'atleta che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento."

Nazionalità del Vincitore

Si deve pronosticare la nazionalità della squadra/dell'atleta che si aggiudicherà la manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche ""ALTRO"" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le/i due squadre/atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi le/gli squadre/atleti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le/gli squadre/atleti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra/atleta che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una/un squadra/atleta che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PADEL

Testa a Testa

La scommessa consiste nel pronosticare il giocatore o la coppia di giocatori che vinceranno l'incontro. Se un giocatore o coppia di giocatori si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore o coppia di giocatori saranno considerate perdenti. La scommessa verrà invece rimborsata qualora non sia stato giocato almeno il primo punto del match. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

T/T nel Set

La scommessa consiste nel pronosticare quale dei due giocatori o coppia di giocatori vincerà il set x nell'incontro. Se il giocatore o coppia di giocatori si ritira durante il set x le scommesse accettate sul giocatore o coppia di giocatori saranno considerate perdenti, mentre andranno a rimborso nel caso in cui il ritiro avviene prima dell'inizio del set x. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. Per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Set Betting a 3

La scommessa consiste l'esatto punteggio finale dell'incontro al meglio dei 3 set e prevede 4 esiti: 2-0, 2-1, 1-2 ,0-2. Le scommesse sul set betting vanno a rimborso nel caso in cui l'incontro non venga disputato o venga definitivamente interrotto. Ai fini della refertazione faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

Under/Over Giochi

La scommessa consiste nel pronosticare se la somma dei giochi disputati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito. 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 di giocatori durante l'incontro, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

T/T Set X Game Y

La scommessa consiste nel pronosticare quale dei due giocatore o coppia di giocatori vincerà il game y del set x nel corso della partita. Nel caso in cui uno dei due giocatori o coppia di giocatori dovesse ritirarsi prima dell'inizio del game y, le relative scommesse saranno rimborsate. Invece, se un giocatore o coppia di giocatori dovesse ritirarsi durante lo

svolgimento del game y saranno considerate perdenti. Ai fini della refertazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quello che non è menzionato si applicano le disposizioni del DM vigente.

ANTEPOST

Vincente

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra/atleta che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa. La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono le squadre/atleti non presenti nella lista. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/atleta che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti. In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PALLAMANO

1X2 Finale + Under/Over (1X2 + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Risultato Finale" e "Under/Over", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Handicap (1X2 HANDICAP "n")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Handicap Tempo (1X2 HANDICAP "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare l'esito 1X2 del tempo "x", tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

1X2 Tempo (1X2 TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "n" dell'incontro.

1X2 Tempo + Under/Over (1X2 TEMPO "x" + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "1X2 Tempo X" e "Under/Over".

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN Tempo (DC IN TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato del tempo "n" di gioco, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance IN/OUT Tempo (DC OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato del tempo "n" di gioco, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Doppia Chance OUT Tempo (DC OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato del tempo "n" di gioco, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2) oppure la vittoria della squadra di casa (segno 1).

Margine di Vittoria 7 Esiti (MARGINE VITTORIA)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Margine di Vittoria Tempo 7 Esiti (MARGINE VITTORIA TEMPO "n")

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel tempo "n".

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, saranno un numero PARI o un numero DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Squadra (PARI/DISPARI SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "n" al termine dell'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Tempo (PARI/DISPARI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati nel tempo "n" di gioco, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Parziale/Finale (PARZIALE/FINALE)

Si deve indicare, in base al classico sistema 1X2, la combinazione del risultato del primo tempo con il risultato alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Finale 7 Esiti (SOMMA GOL)

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di gol segnati da entrambe le squadre nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Squadra 7 Esiti (SOMMA GOL CASA; SOMMA GOL OSPITE)

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di gol segnati dalla squadra "n" nei tempi regolamentari dell'incontro.

Somma Gol Squadra Tempo 7 Esiti (SOMMA GOL CASA TEMPO 1; SOMMA GOL OSPITE TEMPO 1)

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di gol segnati dalla squadra "n" nel tempo "x" di gioco.

Somma Gol Tempo 7 Esiti (SOMMA GOL TEMPO "n")

Si deve pronosticare quale sarà il numero totale di gol segnati da entrambe le squadre nel tempo "n" di gioco.

Squadra Tempo con Più Gol (SQ "n" TEMPO CON PIU GOL; TEMPO CON PIU GOL CASA; TEMPO CON PIU GOL OSPITE)

Si deve pronosticare, in base al tradizionale sistema 1X2 in, quale tempo di gioco la squadra "n" avrà realizzato il maggior numero di gol.

Esiti possibili:

1 - il numero di gol segnati nel solo 1° tempo dell'incontro sarà maggiore di quello dei gol segnati nel solo 2° tempo dell'incontro ;

X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo;

2 - il numero di gol segnati nel solo 2° tempo dell'incontro sarà maggiore di quello dei gol segnati nel solo 1° tempo dell'incontro.

Squadra Vince Entrambi i Tempi Si/No (SQ"n" VINCE TUTTI TEMPI)

Si deve pronosticare se la squadra "n" vincerà (esito SI), o meno (esito NO), entrambi i tempi dell'incontro.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Tempo (T/T HANDICAP "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria del tempo "x" di gioco, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

Tempo con più Gol (TEMPO CON PIU GOL 1X2)

Si deve pronosticare in quale "tempo" dell'incontro sarà segnato il maggior numero di gol.

Esiti possibili:

1 - il numero di gol segnati nel solo 1° tempo dell'incontro sarà maggiore di quello dei gol segnati nel solo 2° tempo dell'incontro ;

X - stesso numero di gol segnati nel 1° e nel 2° tempo;

2 - il numero di gol segnati nel solo 2° tempo dell'incontro sarà maggiore di quello dei gol segnati nel solo 1° tempo dell'incontro

Testa a Testa

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà l'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari e rigori.

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Under/Over Extra Time (UNDER/OVER "n" EXTRA TIME)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei soli tempi supplementari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Le scommesse sugli extra time vengono rimborsate, nel caso i tempi supplementari non vengano disputati.

Under/Over Squadra (UNDER/OVER "n" CASA; UNDER/OVER "n" OSPITE)

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "x", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Under/Over Squadra Tempo (U/O "n" CASA TEMPO "z"; U/O "n" OSPITE TEMPO "z"; U/O "n" SQUADRA "x" TEMPO "z")

Si deve pronosticare se i gol realizzati dalla squadra "x", nel tempo "z" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Under/Over Tempo (UNDER/OVER "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i gol segnati da entrambe le squadre, nel tempo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

ANTEPOST

Accoppiata Finale

Si deve pronosticare le due squadre che si affronteranno nelle Finals NHL, scegliendo tra le voci proposte.

La voce "Altro" che comprende tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra si ritira o viene squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine Primo/Ultimo

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e all'ultimo posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Agli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà agli ottavi della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà ai quarti della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alla semifinale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno

Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano o sono squalificate dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificata ai Playoff Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), ai playoff della manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di una delle squadre oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre si ritirano o sono squalificate dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ultima in Classifica

Si deve pronosticare quale squadra si classificherà all'ultimo posto della classifica ufficiale della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Squadra

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate della squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una squadra si ritira, viene squalificata o espulsa dal campionato, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Vincente Girone

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio girone nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quella che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PALLANUOTO

NOTA BENE: Qualora il format della manifestazione oggetto di scommessa non preveda i tempi supplementari in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si procede al rimborso per le scommesse su cui non si realizza un risultato certificabile (esempio vincitore partita), mentre, rimangono valide le scommesse maturate sul campo senza Overtime (esempio under/over).

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato numero PARI.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Live, Inclusi Overtime e/o Rigori (TT HANDICAP "n" INCL OT/RIG)

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari e/o rigori, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

Testa a Testa (TESTA A TESTA)

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà l'incontro, comprensivo degli eventuali tempi supplementari e rigori.

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre, nei tempi regolamentari dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Live, Inclusi Overtime e/o Rigori (UNDER/OVER "n" INCL OT/RIG)

Si deve pronosticare se i gol realizzati da entrambe le squadre nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari e/o rigori, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PENTATHLON MODERNO

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PUGILATO

1X2 Incontro

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'atleta che si aggiudicherà l'incontro.

Knock Down nella Ripresa Si/No (KNOCK DOWN RIPRESA 1; KNOCK OUT NELLA RIPRESA "n")

Si deve pronosticare se uno dei due pugili andrà (esito SI), o meno (esito NO), a tappeto nel corso della ripresa "n".

Modalità di Vittoria (MODALITA DI VITTORIA)

Si deve pronosticare la modalità in cui un pugile vincerà l'incontro.

Esiti possibili:

- Pugile 1 vince prima del termine dell'incontro
- Pugile 1 vince ai punti alla fine del 12° round
- Pugile 2 vince prima del termine dell'incontro
- Pugile 2 vince ai punti alla fine del 12° round
- Pareggio

Modalità di Vittoria con Riprese (MOD. VITTORIA CON RIPRESE)

Si deve pronosticare la modalità in cui un pugile vincerà l'incontro.

Esiti possibili:

- Pugile 1 vince nelle riprese 1-3
- Pugile 1 vince nelle riprese 4-6
- Pugile 1 vince nelle riprese 7-9
- Pugile 1 vince nelle riprese 10-12
- Pugile 2 vince nelle riprese 1-3
- Pugile 2 vince nelle riprese 4-6
- Pugile 2 vince nelle riprese 7-9
- Pugile 2 vince nelle riprese 10-12
- ALTRO: le vittorie ai punti; i pareggi; eventuali NO CONTEST

Testa a Testa (TESTA A TESTA)

Si deve pronosticare quale tra i due atleti indicati otterrà il miglior piazzamento al termine della gara.

Nel caso in cui l'incontro si concluda in pareggio tutte le scommesse vanno a quota 1,00.

Ultimo Round Si/No (ULTIMA RIPRESA SI/NO)

Si deve pronosticare se nell'incontro verranno completate (esito SI), o meno (esito NO), tutte le riprese previste.

Under/Over Ripresa (UNDER/OVER "n" ROUND)

Si deve pronosticare se le riprese disputate saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

ANTEPOST

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa che si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno

Si deve pronosticare l'atleta che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica di uno dei due atleti oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambi gli atleti si ritirano o sono squalificati dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

RUGBY

1X2 Finale + Under/Over Punti (1X2 + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Risultato Finale 1X2" e "Under/Over", relativamente ai tempi regolamentari dell'incontro.

1X2 Handicap Punti (1X2 HANDICAP "n")

Si deve pronosticare l'esito 1X2, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è stato attribuito un handicap "n".

1X2 Mete (1X2 METE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si realizzerà più mete nell'incontro.

1X2 Mete Tempo (1X2 METE TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si realizzerà più mete nel tempo "n" di gioco.

1X2 Punti Tempo (1X2 TEMPO "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà il tempo "n" dell'incontro.

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro.

Chi e Come Segna Punto (CHI E COME SEGNA PUNTO "n")

Si deve pronosticare la squadra e la modalità di realizzazione del punto "n" nell'incontro.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato al termine dell'incontro vedrà il pareggio o la vittoria della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN Tempo (DC IN TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà il pareggio o la vittoria della squadra di casa (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato al termine dell'incontro oggetto di scommessa vedrà la vittoria della squadra di casa o di quella in trasferta (segno 12) oppure il pareggio (segno X).

Doppia Chance IN/OUT Tempo (DC IN/OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà la vittoria della squadra di casa o di quella in trasferta (segno 12) oppure il pareggio (segno X).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato al dell'incontro oggetto di scommessa vedrà il pareggio o la vittoria della squadra in trasferta (segno X2) oppure la vittoria della squadra di casa (segno 1).

Doppia Chance OUT Tempo (DC OUT TEMPO "n")

Si deve pronosticare se il risultato al termine del tempo "n" vedrà il pareggio o la vittoria della squadra in trasferta (segno X2) oppure la vittoria della squadra di casa (segno 1).

Drop Si/No (DROP S/N)

Si deve pronosticare se nella partita sarà realizzato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un Drop Gol.

Fascia Punti 7 Esiti Match (FASCIA PUNTI 7 ESITI)

Si deve pronosticare in quale intervallo si collocherà il numero totale di punti messi a segno da entrambe le squadre nell'incontro.

Fascia Punti Tempo 7 Esiti (FASCIA DI PUNTI TEMPO "n")

Si deve pronosticare in quale intervallo si collocherà il numero totale di punti messi a segno da entrambe le squadre nel tempo "n".

Gara a Punti (GARA A "n" PUNTI)

Si deve pronosticare la squadra che raggiungerà per prima il limite "n" di punti.

Tra gli esiti sarà inserito anche "Nessuna Squadra", che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga il limite di punteggio oggetto di scommessa.

Gara a Punti Tempo (GARA A "n" PUNTI TEMPO "x")

Si deve pronosticare la squadra che raggiungerà per prima il limite di "n" punti nel tempo "x" di gioco.

Tra gli esiti sarà inserito anche "Nessuna Squadra", che risulterà vincente nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga il limite di punteggio oggetto di scommessa.

Margine di Vittoria 7 Esiti (MARGINE VITTORIA 7)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dell'incontro.

Margine di Vittoria a 17 Esiti (MARGINE VITTORIA 17)

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra al termine dell'incontro.

Margine di Vittoria Tempo 7 Esiti Tipologia A (MARGINE VITTORIA 7 TEMPO "n")

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra nel tempo "n" di gioco.

Modalità Realizzazione Punto (MOD. REALIZZAZIONE PNT "n")

Si deve pronosticare la modalità con cui si realizzerà il punto "n" nell'incontro.

Pari/Dispari Mete (PARI/DISPARI METE)

Si deve pronosticare se le mete realizzate da entrambe le squadre al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Mete Tempo (PARI/DISPARI METE TEMPO "n")

Si deve pronosticare se le mete realizzate da entrambe le squadre nel tempo "n", saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato numero PARI.

Pari/Dispari Punti (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Punti Tempo (PARI/DISPARI TEMPO "n")

Si deve pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambe le squadre, nel tempo "n" di gioco, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è da considerarsi PARI.

Parziale/Finale a 9 Esiti (PARZIALE/FINALE 9 SCELTE)

Si deve pronosticare l'esito 1X2 al termine del primo tempo combinato con l'esito 1X2 finale.

Segna Meta (SEGNA META "n")

Si deve pronosticare se la meta "n" sarà segnata dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN META).

Segna Punto (SEGNA PUNTO "n")

Si deve pronosticare se il punto "n" sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN PUNTO).

Segna Ultimo Punto (1X2 ULT. SQUADRA CHE SEGNA)

Si deve pronosticare se l'ultimo punto dell'incontro sarà segnato dalla Squadra 1 (esito TEAM1), dalla Squadra 2 (esito TEAM2) o da nessuna delle due squadre (esito NESSUN PUNTO).

Squadra Vince Entrambi i Tempi Si/No (SQ VINCE TUTTI I TEMPI S/N)

Si deve pronosticare se una delle due squadre vincerà (esito SI), o meno (esito NO), entrambi i tempi dell'incontro.

T/T Handicap Punti (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Punti Tempo (T/T HANDICAP "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare la squadra che vincerà il tempo "x" di gioco, tenendo conto del fatto che ad una delle due squadre è attribuito un handicap "n".

Tempo con Più Punti (TEMPO CON PIU PUNTI)

Si deve pronosticare in quale tempo verrà segnato il maggior numero di punti nell'incontro.

Under/Over Mete Squadra (UNDER/OVER "n" METE SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se le mete segnate dalla squadra "x" al termine dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Mete Squadra Tempo (U/O "n" METE SQ "x" TEMPO "z")

Si deve pronosticare se le mete segnate dalla squadra "x", nel tempo "z", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Mete Tempo (U/O "n" METE TEMPO "x")

Si deve pronosticare se le mete segnate da entrambe le squadre, nel tempo "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti segnati da entrambe le squadre al termine dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti Squadra (UNDER/OVER "n" SQUADRA 1; UNDER/OVER "n" SQUADRA 2)

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra "x", al termine dell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti Squadra Tempo (U/O "n" PUNTI SQ"x" TEMPO "z"; U/O "n" SQUADRA "x" TEMPO "z")

Si deve pronosticare se i punti segnati dalla squadra "x", nel tempo "z", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti Tempo (UNDER/OVER "n" TEMPO "x")

Si deve pronosticare se i punti segnati da entrambe le squadre, nel tempo "x" di gioco, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

ANTEPOST

1X2 Mete Giocatore Torneo

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori segnerà il maggior numero di mete nella manifestazione oggetto di scommessa.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di punti, compreso il nessun punto per entrambi.

In caso di mancata partecipazione a tutti gli incontri in programma da parte di un giocatore o di entrambi, le scommesse vanno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Punti Giocatore Torneo

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori segnerà il maggior numero di punti nella manifestazione oggetto di scommessa.

L'esito "X" sta ad indicare lo stesso numero di punti, compreso il nessun punto per entrambi.

In caso di mancata partecipazione a tutti gli incontri in programma da parte di un giocatore o di entrambi, le scommesse vanno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata Gruppo

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto del girone/gruppo oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM. Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine Esatto Gruppo

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto del girone/gruppo oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata

Si deve pronosticare le due squadre che, in qualsiasi ordine, si piegheranno al primo e secondo posto nella competizione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente a una coppia di atleti che non partecipa, si ritira o sono squalificati dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Continente del Vincente

Si deve pronosticare il continente di provenienza della squadra che si aggiudicherà la competizione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento. ESITI: lista dinamica

Emisfero del Vincente

Si deve pronosticare l'emisfero di provenienza della squadra che si aggiudicherà la competizione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Sì/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà per la finale 1° posto della competizione di riferimento (esito SÌ), o meno (esito NO).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finaliste in Ordine Esatto

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore che Segna piu' Mete

Si deve pronosticare il giocatore che segnerà più mete nella competizione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore che Segna piu' Punti

Si deve pronosticare il giocatore che segnerà più punti nella competizione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Girone del Vincente

Si deve pronosticare il girone di appartenenza della squadra vincitrice della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà alle semifinali della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Italia Nessuna Vittoria Si/No

Si deve pronosticare se l'Italia otterrà nessuna vittoria (esito SI), o meno (esito NO), nella competizione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzamento Finale Squadra

Si deve pronosticare in quale posizione la squadra indicata terminerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato tra i Primi X

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della competizione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà ai quarti di finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato alle Semifinali Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alle semifinali della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie Inghilterra Lions Tour

Si deve pronosticare il risultato esatto della serie delle 3 gare previste, scegliendo tra le voci indicate e la voce del pareggio (la serie terminerà con il risultato di 1-1).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Squadra che Segna piu' Mete

Si deve pronosticare la squadra che segnerà più mete nella competizione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Squadra che Segna piu' Punti

Si deve pronosticare la squadra che segnerà più punti nella competizione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Squadra del Campionato X che Realizza il Miglior Piazzamento nel Torneo

Si deve pronosticare la squadra, appartenente al campionato specificato nella descrizione dell'avvenimento, che realizzerà il miglior piazzamento nel torneo oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Squadra Vincente per la Prima Volta Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà per la prima volta (esito SI), o meno (esito NO) la manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento. Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ultima Classificata Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel girone/gruppo di riferimento della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Drop nel Torneo

Si deve pronosticare se il numero di drop realizzati, nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella manifestazione oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Mete nel Torneo

Si deve pronosticare se il numero di mete realizzate, nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella manifestazione oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Punti nel Torneo

Si deve pronosticare se il numero di punti realizzati, nei soli tempi regolamentari dei match disputati nella manifestazione oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Cucchiaio di Legno

Si deve pronosticare la squadra che sarà relegata all'ultimo posto in classifica nella competizione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Grande Slam 6 Nazioni

Si deve pronosticare se una tra le squadre indicate si aggiudicherà la vittoria in tutte le 5 partite giocate nella competizione indicata.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza Squadra X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quella che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme delle squadre non presenti in lista, ad esclusione della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Serie Inghilterra Lions Tour

Si deve pronosticare la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine della serie delle tre gare previste, scegliendo tra le voci indicate e la voce del pareggio (la serie terminerà con il risultato di 1-1).

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa vincerà (esito SI) o meno (esito NO), la manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Triple Crown 6 Nazioni

Si deve pronosticare quale squadra, tra quelle indicate, riesce a vincere tutti gli incontri con le altre squadre presenti in lista nella competizione indicata.

Nessuna Squadra = Nessuna, tra quelle indicate, riesce a vincere tutti gli incontri con le altre squadre presenti in lista.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PATTINAGGIO

PATTINAGGIO VELOCITÀ - Antepost

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PATTINAGGIO FIGURATO - Antepost

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime ""n"" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime ""n"" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli/le atleti/squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli/le atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

PESAPALLO

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà la vittoria al termine dei tempi regolamentari dell'incontro.

Doppia Chance IN (DOPPIA CHANCE IN)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa o il pareggio (segno 1X) oppure la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

Doppia Chance IN/OUT (DOPPIA CHANCE IN/OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, sarà il pareggio (segno X) oppure la vittoria dell'una o dell'altra squadra (segno 1/2).

Doppia Chance OUT (DOPPIA CHANCE OUT)

Si deve pronosticare se il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa (segno 1) oppure la vittoria o il pareggio della squadra in trasferta (segno X2).

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI) o meno (esito NO) alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCACCHI

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SALTO CON GLI SCI

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della gara di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificato/a dalla gara di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Nelle gare in cui è prevista un'unica manche, le scommesse sono valide se entrambi gli atleti 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 partecipano alla prima manche e se almeno uno dei due conclude la seconda.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Gara

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Singola Manche

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manche oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manche oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ANTEPOST

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Ori Vinti

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie d'oro nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Posizione nel Medagliere

Si deve pronosticare il posizionamento finale che conseguirà l'atleta/la squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se lo sciatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Posizioni in Classifica

Si deve pronosticare quale tra i due atleti indicati otterrà il miglior piazzamento in classifica nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Punti in Classifica

Si deve pronosticare quale dei due sciatori conquisterà il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Atleta

Si deve pronosticare se le vittorie conquistate dell'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Nazione

Si deve pronosticare se le vittorie conquistate dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una nazione si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto nella classifica ufficiale, tenendo conto dell'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate PRIMA o DURANTE la stagione di riferimento, che abbiano influenza immediata sulla classifica, saranno considerate valide.

In caso di eventuale parità viene applicato il regolamento ADM.

Al contrario, eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della stagione non saranno considerate valide.

Ai fini del risultato sarà considerata valida la classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCHERMA

ANTEPOST

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Nazionalità del Vincitore

Si deve pronosticare la nazionalità della squadra/dell'atleta che si aggiudicherà la manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche ""ALTRO"" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCI ALPINO

Margine di Vittoria

Si deve pronosticare lo scarto tra lo sciatore vincente ed il secondo classificato scegliendo tra le varie fasce proposte in centesimi di secondo nella gara oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare lo sciatore che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pettorale Vincente

Si deve pronosticare la fascia di pettorali in cui rientrerà il vincente della gara oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Pettorale Vincente Pari/Dispari Gara

Si deve pronosticare se il pettorale dello sciatore che vincerà la gara oggetto di scommessa sarà un numero pari o un numero dispari.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Manche Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della Manche di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della Manche, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della Manche non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione la Manche oggetto di scommessa deve concludersi.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nei Primi X Si/No

Si deve pronosticare se lo sciatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della competizione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Posizioni Recuperate nella Seconda Manche

Si deve pronosticare il numero di posizioni recuperate dallo sciatore oggetto di scommessa al termine seconda manche, rispetto alla posizione della prima manche.

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa alla gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap in centesimi

Si deve pronosticare, considerando l'handicap in centesimi attribuito, quale tra i due sciatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Nelle gare in cui è prevista un'unica manche, le scommesse sono valide se entrambi gli sciatori 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 sciatori partecipano alla prima manche e se almeno uno dei due conclude la seconda.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Posizione in Classifica

Si deve pronosticare quale tra i due sciatori indicati otterrà il miglior piazzamento in classifica nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap decimale assegnato.

Se il valore dell'handicap è positivo, dovrà essere aggiunto alla posizione maturata in gara dallo sciatore indicato sulla sinistra; se negativo, dovrà essere aggiunto alla posizione maturata in gara dallo sciatore indicato sulla destra.

Se uno o entrambi gli sciatori non partecipano alla gara le scommesse vanno a quota 1,00.

Se entrambi gli sciatori non si qualificano alla seconda manche le scommesse vanno a quota 1,00.

Se uno sciatore non partecipa alla seconda manche le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due sciatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Nelle gare in cui è prevista un'unica manche, le scommesse sono valide se entrambi gli sciatori 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 sciatori partecipano alla prima manche e se almeno uno dei due conclude la seconda.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manche

Si deve pronosticare quale tra i due sciatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della Manche di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli sciatori partecipano alla Manche di riferimento ed almeno uno dei due la conclude.

Nel caso in cui la Manche non venisse terminata per qualsiasi causa verranno refertati i testa a testa regolarmente conclusi, fatta eccezione il caso in cui la Manche venga recuperata nei tre giorni successivi.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vince Prima Manche/Vince la Gara

Si deve pronosticare per lo sciatore oggetto di scommessa la corretta combinazione degli esiti SI/NO relativi alle scommesse "Vincente Prima Manche" e "Vincente Gara".

Esiti possibili:

- SI-SI (vince la prima manche e la gara)
- SI-NO (vince la prima e perde la gara)
- NO-SI (perde la prima manche e vince la gara)
- NO-NO (perde la prima manche e la gara)

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Gara

Si deve pronosticare lo sciatore che vincerà la gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Singola Manche

Si deve pronosticare lo sciatore che vincerà la manche oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/squadra che vincerà la gara oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

LIVE BETTING

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare lo sciatore che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due sciatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Nelle gare in cui è prevista un'unica manche, le scommesse sono valide se entrambi gli sciatori 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 sciatori partecipano alla prima manche e se almeno uno dei due conclude la seconda.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Gara

Si deve pronosticare lo sciatore che vincerà la gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ANTEPOST

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Ori Vinti

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie d'oro nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Atleta Batte il Record di Vittorie Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommesse batterà (esito SI), o meno (esito NO), il record "n" di vittorie prefissato.

In caso di record eguagliato l'esito vincente sarà NO.

In caso di ritiro o squalifica dalla manifestazione di riferimento sarà pagato l'esito NO a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Posizione nel Medagliere

Si deve pronosticare il posizionamento finale che conseguirà l'atleta/la squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: 1) numero di argenti; 2) numero di bronzi.

In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se lo sciatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Punti in Classifica

Si deve pronosticare quale dei due sciatori conquisterà il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap decimale assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Medaglie Oro

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il maggior numero di Ori al termine della Manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: 1) numero di argenti; 2) numero di bronzi.

In caso di ulteriore parità le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il maggior numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) al termine della Manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: 1) numero di ori; 2) numero di argenti; 3) numero di bronzi.

In caso di ulteriore parità le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della Manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione in corso o partecipa ad almeno una gara le scommesse rimangono valide.

In caso di parità le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Medaglie Atleta/Squadra

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro, argento e bronzo vinte dall'atleta/dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno conteggiate le medagliate aggiudicate nelle gare individuali, se indicata nella descrizione dell'avvenimento la dicitura "INDIVIDUALE", altrimenti sarà considerata la sommatoria delle medaglie aggiudicate nelle gare individuali e a squadre.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Ori Atleta/Squadra

Si deve pronosticare se la somma delle medaglie d'oro vinte dall'atleta/dalla squadra oggetto di scommessa sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Si tiene conto anche dell'eventuale medaglia aggiudicata nella "gara a squadre" (Team Event).

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione o gara di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se una manifestazione viene sospesa o annullata e non terminata o disputata entro i 3 giorni successivi, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Podi Atleta

Si deve pronosticare se la somma totale dei piazzamenti sul podio dell'atleta oggetto di scommessa, sarà inferiore (UNDER), o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno conteggiati solamente i podi aggiudicati nelle gare individuali.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione in corso o partecipa ad almeno una gara le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Atleta

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate dell'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento, sarà inferiore (UNDER), o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Per la determinazione dell'esito vincente saranno conteggiate solamente le vittorie aggiudicate nelle gare individuali.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione di riferimento vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione in corso o partecipa ad almeno una gara le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto nella classifica ufficiale, tenendo conto dell'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di eventuale parità viene applicato il regolamento ADM.

Al contrario, eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della stagione non saranno considerate valide.

Ai fini del risultato sarà considerata valida la classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Vincente Medaglie Oro

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si aggiudicherà il maggior numero di medaglie d'Oro nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: 1) numero di argenti; 2) numero di bronzi.

In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Medagliere

Si deve pronosticare la nazione che risulterà vincitrice della classifica del Medagliere Olimpico.

Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

- 1) Maggior Numero Ori
- 2) Maggior Numero Argenti
- 3) Maggior Numero Bronzo
- 4) Pareggio Ufficiale se il numero di Ori, Argenti e Bronzi risulta a pari merito.

Le scommesse effettuate relativamente ad una nazione che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Nel caso di eventuale parità si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 13, comma 1 D.L. 1° Marzo 2006, n° 111 del regolamento scommesse, che prevede la divisione dell'intera quota per il numero di eventi classificati in parità.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento."

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SCI NORDICO

SCOMMESSE SULLE GARE

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della gara di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificato/a dalla gara di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piezzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

LIVE BETTING

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della gara di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ANTEPOST

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Ori Vinti

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie d'oro nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Posizione nel Medagliere

Si deve pronosticare il posizionamento finale che consegnerà l'atleta/la squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se lo sciatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Posizioni in Classifica

Si deve pronosticare quale tra i due atleti indicati otterrà il miglior piazzamento in classifica nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Punti in Classifica

Si deve pronosticare quale dei due sciatori conquisterà il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Atleta

Si deve pronosticare se le vittorie conquistate dell'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Nazione

Si deve pronosticare se le vittorie conquistate dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una nazione si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto nella classifica ufficiale, tenendo conto dell'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di eventuale parità viene applicato il regolamento ADM.

Al contrario, eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della stagione non saranno considerate valide.

Ai fini del risultato sarà considerata valida la classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SLITTINO

ANTEPOST

1X2 Medaglie Vinte

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Ori Vinti

Si deve pronosticare quale fra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa avrà ottenuto il maggior numero di medaglie d'oro nella manifestazione di riferimento.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione le scommesse vanno a quota 1,00.

se uno o entrambi gli atleti/le squadre non concludono la manifestazione oggetto di scommessa le scommesse rimangono valide.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Medaglie Vinte Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie (somma di ori, argenti e bronzi) vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Atleta

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Numero Ori Nazione

Si deve pronosticare il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Posizione nel Medagliere

Si deve pronosticare il posizionamento finale che conseguirà l'atleta/la squadra oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se lo sciatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Posizioni in Classifica

Si deve pronosticare quale tra i due atleti indicati otterrà il miglior piazzamento in classifica nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Handicap Punti in Classifica

Si deve pronosticare quale dei due sciatori conquisterà il maggior numero di punti nella manifestazione di riferimento, tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Atleta

Si deve pronosticare se le vittorie conquistate dell'atleta oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se un'atleta si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Nazione

Si deve pronosticare se le vittorie conquistate dalla nazione oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Se una nazione si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, si procederà al rimborso, a meno che l'esito della scommessa non sia già maturato al momento della sospensione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente con Handicap

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punteggio più alto nella classifica ufficiale, tenendo conto dell'handicap attribuito.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di eventuale parità viene applicato il regolamento ADM.

Al contrario, eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della stagione non saranno considerate valide.

Ai fini del risultato sarà considerata valida la classifica ufficiale diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SNOOKER

NOTA BENE: Qualora il format della manifestazione oggetto di scommessa non preveda i tempi supplementari in caso di parità al termine dei tempi regolamentari, si procede al rimborso per le scommesse su cui non si realizza un risultato certificabile (esempio vincitore partita), mentre, rimangono valide le scommesse maturate sul campo senza Overtime (esempio under/over).

1X2 al Termine del Frame (1X2 AL TERMINE DEL FRAME "n")

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'esito dell'incontro al termine di "n" frame di gioco.

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

Break Più Alto nel Frame (BREAK PIU ALTO FRAME "n")

Si deve pronosticare il punteggio del break più alto nel Frame "n".

Break Uguale o Superiore a 100 nel Frame Si/No (BREAK DA 100+ FRAME "n" S/N)

Si deve pronosticare se nel Frame "n" sarà realizzato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un break uguale o maggiore di 100.

Break Uguale o Superiore a 50 nel Frame Si/No (BREAK DA 50+ FRAME "n" S/N)

Si deve pronosticare se nel Frame "n" sarà realizzato (esito SI), o meno (esito NO), almeno un break uguale o maggiore di 50.

Foul/Fallo nel Frame Si/No (FOUL NEL FRAME "n" S/N)

Si deve pronosticare se nel Frame "n" ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un foul (fallo).

Frame Decisivo Si/No (FRAME DECISIVO S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro ci sarà (esito SI), o meno (esito NO), il Frame decisivo per la determinazione del vincitore.

Gara a X Frame nel Match (GARA A "n" FRAME NEL MATCH)

Si deve pronosticare il giocatore che per primo realizzerà il limite di "n" Frame nell'incontro.

Gara a X Punti nel Frame (GARA A "n" PUNTI FRAME "x")

Si deve pronosticare il giocatore che per primo realizzerà il limite di "n" punti nel Frame "x".

Giocatore che manda in Buca la Prima Palla nel Frame (IMBUCA PRIMA PALLA FRAME "n")

Si deve pronosticare il giocatore che per primo manderà in buca la prima palla nel Frame "n".

Giocatore che manda in Buca l'Ultima Palla nel Frame (IMBUCA ULTIMA PALLA FRAME "n")

Si deve pronosticare il giocatore che per primo manderà in buca l'ultima palla nel Frame "n".

Giocatore realizza un Break Uguale o Superiore a 100 nel Frame Si/No (GIOC "n" BREAK 100+ FR "x" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore "n" realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), un break uguale o maggiore di 100 nel Frame "x".

Giocatore realizza un Break Uguale o Superiore a 50 nel Frame Si/No (GIOC "n" BREAK 50+ FR "x" S/N)

Si deve pronosticare se il giocatore "n" realizzerà (esito SI), o meno (esito NO), un break uguale o maggiore di 50 nel Frame "x".

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Frames (PARI/DISPARI FRAMES)

Si deve pronosticare se i Frames realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Punti nel Frame (PARI/DISPARI FRAME "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori nel Frame "n", saranno un numero PARI oppure DISPARI. 0 è considerato PARI.

Primo Colore in Buca Frame "n" (PRIMO COLORE IN BUCA FR "n")

Si deve pronosticare il colore della palla che prima andrà in buca nel Frame "n".

Resto del Match X-Y (RESTO DEL MATCH X-Y)

Si deve pronosticare l'esito del "resto dell'incontro", secondo il tradizionale metodo dell'1X2.

Per stabilire l'esito della scommessa saranno conteggiati solo i Frame vinti dopo che la scommessa è stata piazzata.

Esempio: si scommette su Murphy S. – Allen M. RESTO del MATCH 0-2.

Se dopo aver effettuato la puntata, l'incontro si concluderà con il risultato di 7-9, l'esito vincente della scommessa sarà X.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà la vittoria al termine dell'incontro, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Punti nel Frame (T/T HAND "n" PNT FRAME"x")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà la vittoria del Frame "x", tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

Ultimi Punti nel Frame (ULTIMI PUNTI FRAME "n")

Si deve pronosticare il colore della palla dell'ultimo punto segnato nel Frame "n".

Under/Over Frames nel Match (U/O "n" FRAMES)

Si deve pronosticare se i Frames disputati nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti nel Frame (UNDER/OVER "n" PNT FRAME "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori nel Frame "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vince i Prossimi X Frame Consecutivi (dal Y al Z) (VINCE "n"FR CONSECUT Y-Z)

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà consecutivamente i prossimi "n" Frame nell'intervallo "Y-Z". L'esito NESSUNO si verifica se l'intervallo oggetto di scommessa (Y-Z) non viene vinto tutto dallo stesso giocatore.

Vincitore Frame (VINCITORE FRAME "n")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il Frame "n".

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

ANTEPOST

Agli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), agli ottavi di finale nel torneo di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del giocatore oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), ai quarti di finale nel torneo di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del giocatore oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), in finale nel torneo di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del giocatore oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), in semifinale nel torneo di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del giocatore oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa che si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o viene squalificato dal torneo di riferimento sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi i giocatori partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i giocatori non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SPORT GAELICI

1X2 Risultato Finale (1X2 FINALE)

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, la squadra che si aggiudicherà l'incontro al termine dei tempi regolamentari.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SUPERBIKE

SQUASH

Gara a Punti nel Set (GARA A "n" PUNTI NEL SET "x")

Si deve pronosticare quale dei due giocatori realizzerà per primo il limite di "n" punti al termine del Set "x".

Le scommesse sono valide se un giocatore si ritira durante l'incontro.

Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Numero Set ai Vantaggi 3/5 (NUMERO SET AI VANTAGGI 3/5)

Si deve pronosticare il numero di Set che si concluderanno ai vantaggi.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Pari/Dispari Set (PARI/DISPARI SET "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori al termine del Set "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Se il Set di riferimento non viene portato a termine, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Set Betting a 3 (SET BETTING A 3)

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set (Matches 2 su 3).

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Set Betting a 5 (SET BETTING A 5)

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set (Matches 3 su 5).

In caso di ritiro di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

T/T Handicap Punti Set (T/T HANDICAP "n" SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà la vittoria del Set "x", tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro di uno dei due giocatori durante il set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Totale Set incontro 2/3 (TOTALE SET INCONTRO 2/3)

Si deve pronosticare il numero totale di Set disputati in un incontro (Matches 2 su 3).

In caso di ritiro di uno dei due giocatori durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Totale Set incontro 3/5 (TOTALE SET INCONTRO 3/5)

Si deve pronosticare il numero totale di Set disputati in un incontro (Matches 3 su 5).

In caso di ritiro di uno dei due giocatori durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Punti Set (UNDER/OVER "n" SET "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori al termine del Set "x", Si deve pronosticare se i punti realizzati dal giocatore "x" nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro di uno dei due giocatori nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Vince Punto nel Set (VINCE PUNTO "n" NEL SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il punto "n" nel Set "x".

Le scommesse sono valide se un giocatore si ritira durante l'incontro.

Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare il giocatore che si aggiudicherà l'incontro.

Le scommesse sono valide se un giocatore si ritira durante l'incontro.

Se un giocatore si ritira prima dell'inizio dell'incontro le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincitore Set (VINCITORE SET "n")

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il Set "n".

Le scommesse sono valide se un giocatore si ritira durante il Set indicato.

Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

SUPERBIKE

Classificato Si/No Gara

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa verrà classificato (esito SI), o meno (esito NO), al termine della gara indicata nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Classificato Si/No sono valide solo se il pilota prende parte alla gara, altrimenti vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Leader Termine Primo Giro Gara

Si deve pronosticare quale pilota passerà sulla linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro, nel Gran Premio oggetto di scommessa.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi, ai fini della scommessa, è quella relativa alla sola prima partenza.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore Del Gruppo Gara

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla gara, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore Del Gruppo Superpole

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella Superpole del Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla Superpole del Gran Premio oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Se tutti i piloti indicati nella lista si ritirano o non prendono parte alla Qualifica Ufficiale, le scommesse sul Migliore del Gruppo vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato Sul Podio Si/No Gara

Si deve pronosticare se il pilota oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime tre posizioni al termine della gara indicata del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad un pilota che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad un pilota che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Gara

Si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella gara indicata del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano al Gran Premio di riferimento ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla gara di riferimento o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Superpole

Si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della Superpole, nel Gran Premio di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alle Superpole ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i piloti non partecipano alla Superpole, o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Gara 1

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Gara 2

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Manifestazione Senza X

Si deve pronosticare il pilota che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del pilota X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO: L'insieme dei piloti non presenti nella lista, ad esclusione del pilota X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Superpole

Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nella Superpole del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla Superpole oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

LIVE BETTING

Live Vincente Gara

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà la vittoria della gara indicata nel Gran Premio oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Live Vincente Qualifica

Si deve pronosticare il pilota che otterrà il miglior tempo nella Qualifica Ufficiale del Gran Premio di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla Qualifica Ufficiale oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo Classifica Mondiale Piloti

Si deve pronosticare il pilota che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella classifica Mondiale Piloti, al termine della stagione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dal Mondiale oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Stagionale

Si deve pronosticare quale tra i due piloti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica mondiale al termine della stagione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi i piloti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i piloti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della stagione di riferimento.

Vincente Manifestazione Senza X

Si deve pronosticare il pilota che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria del pilota X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO: L'insieme dei piloti non presenti nella lista, ad esclusione del pilota X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Mondiale Piloti

Si deve pronosticare il pilota che si aggiudicherà il titolo di Campione del Mondo nella categoria indicata al termine della stagione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della stagione di riferimento.

SURF

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il surfista che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella gara oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un surfista che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Gara

Si deve pronosticare quale tra i due surfisti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della gara di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i surfisti partecipano alla gara ed almeno uno dei due la termina.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se uno o entrambi i surfisti non partecipano alla gara o se nessuno dei due la conclude.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

ANTEPOST

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il surfista che vincerà la gara o manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla gara o manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

TENNIS

ATTENZIONE: Qualora l'ente organizzatore della manifestazione oggetto di scommessa decida, a scopo organizzativo, di disputare gli incontri su superficie di gioco diversa da quella dichiarata precedentemente, le scommesse rimangono valide.

Laddove il format del torneo preveda la disputa del terzo Set come un Tie-Break verrà considerato un solo Game. Esempio: In un match che finisce al 3° Set, nel quale i primi due Set sono terminati 6-4, 4-6, la somma totale sarà pari a 21 Games.

1X2 Ace

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il tennista che avrà messo a segno il maggior numero di Ace nell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

1X2 Break

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il tennista che avrà messo a segno il maggior numero di Break nell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

1X2 Doppi Falli

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, il tennista che avrà effettuato il maggior numero di Doppi Falli nell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Almeno un Set si Concluderà 6-0 o 0-6 Sì/No (ALMENO UN SET 6-0/0-6)

Si deve pronosticare se almeno uno dei set disputati nell'incontro terminerà (esito SÌ), o meno (esito NO), con il punteggio di 6-0 o 0-6.

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Game ai Vantaggi Sì/No nel Set (DEUCE S/N GAME"n" SET"x")

Si deve pronosticare se nel Set "x", il Game "n" finirà (esito SÌ), o meno (esito NO), ai vantaggi.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Game, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Gara a Games nel Set (GARA A "n" GAMES SET "x")

Si deve pronosticare quale dei due tennisti realizzerà per primo il limite di "n" Games nel Set "x".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Gara a Punti Game nel Set (GARA A "n" PNT GAME"x" SET"z")

Si deve pronosticare quale dei due tennisti realizzerà per primo il limite di "n" punti nel Game "x" del Set "z".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Giocatore al Servizio Game nel Set (GIOC CHE SERVE GAME"n" S "x")

Si deve pronosticare il risultato esatto del Game "n" del Set "x" per il giocatore a servizio.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Game, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Giocatore Vince Almeno X Set Si/No (GIOC "n" VINCE ALMENO "x" SET)

Si deve pronosticare se il giocatore "n" vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno "x" Set nell'incontro.

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Numero Set Totali (NUMERO SET TOTALI)

Si deve pronosticare il numero totale di Set disputati in un incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Pari/Dispari Games (PARI/DISPARI GAMES)

Si deve pronosticare se i Games giocati nell'incontro saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Pari/Dispari Games nel Set (P/D GAMES NEL SET "n")

Si deve pronosticare se i Games disputati nel solo Set "n" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Pari/Dispari Punti Game nel Set (P/D PUNTI GAME "n" SET "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i tennisti nel Game "n" del Set "x" saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Primo Break (PRIMO BREAK)

Si deve pronosticare il tennista che metterà a segno il primo Break nell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), a meno che l'esito non sia già maturato.

Risultato Esatto Game nel Set (PUNTEGGIO GAME "n" SET "x")

Si deve pronosticare quale sarà il risultato esatto del Game "n" del Set "x".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Game, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Risultato Esatto Set (RISULTATO ESATTO SET "n")

Si deve pronosticare quale sarà il risultato esatto del Set "n" in termine di giochi.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Risultato Esatto Si/No (RIS. ESATTO X-Y S/N)

Si deve pronosticare se il risultato "X-Y", proposto in termini di Set, si verificherà (esito SI), o meno (esito NO), al termine dell'incontro.

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Risultato Esatto Tie-Break nel Set (R. ESATTO TIE BREAK SET "n")

Si deve pronosticare il risultato esatto dell'eventuale Tie-Break nel Set "n".

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante il Set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Set Betting a 3 (SET BETTING)

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set (Matches 2 su 3).

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Set Betting a 5 (SET BETTING)

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set (Matches 3 su 5).

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

T/T Handicap Games nel Match (T/T HANDICAP "n" GAMES)

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più Games nel Match, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

T/T Handicap Games nel Set (T/T HAND. "n" GAMES SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più Games nel Set "x", tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante il set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

T/T Handicap Set Vinti (T/T HANDICAP "n" SET)

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più Sets nell'incontro, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Testa a Testa Primo Game con al Servizio il Giocatore "n" (T/T PRIMO SERVIZIO GIOC "n")

Si deve pronosticare il tennista che si aggiudicherà il primo Game che vedrà al servizio il giocatore "n."

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori prima dell'inizio dell'incontro, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Tie-Break nel Set Si/No (TIE BREAK SET"n" S/N)

Si deve pronosticare se nel Set "n" si arriverà al Tie-Break (esito SI), o meno (esito NO).

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set o di non disputa del Set di riferimento, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Tie-Break Si/No Match (TIE BREAK MATCH S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verrà disputato almeno un Tie-Break (esito SI), o meno (esito NO).

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Totale Punti Game nel Set (TOT PNT GAME "n" SET"x")

Si deve pronosticare il totale dei punti che vengono realizzati da entrambi i giocatori nel Game "n" del Set "x".

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del Set, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Under/Over Aces (U/O "n" ACES)

Si deve pronosticare se gli Aces realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Doppi Falli (U/O "n" DOPPI FALLI)

Si deve pronosticare se i doppi falli commessi da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Games Giocatore (U/O "n" GAMES GIOCATORE "x")

Si deve pronosticare se i Games vinti dal giocatore "x" nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Games nel Match (U/O "n" GAMES)

Si deve pronosticare se i Games realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

N.B. Per gli incontri di doppio la disputa del terzo Set equivale ad un solo Game.

Esempio: In un Match che finisce al 3° Set, nel quale i primi due Set sono terminati 6-4, 4-6, la somma totale sarà pari a 21 Games.

Under/Over Games nel Set (U/O "n" GAMES NEL SET "x")

Si deve pronosticare se i Games disputati da entrambi i giocatori nel Set "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Under/Over Set Totali nel Match (UNDER/OVER "n" SET TOTALI)

Si deve pronosticare se i Sets disputati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori nel corso del set, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

Vincente 1° Set/Vincente Match (VINCE SET 1/VINCE MATCH)

Si deve pronosticare l'esatta combinazione tra chi vincerà il primo Set e chi vincerà o perderà il match.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori, la scommessa sarà considerata a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Esiti possibili:

Giocatore 1 Vince il 1° set/ Vince il match

Giocatore 1 Vince il 1° set/Perde il match

Giocatore 2 Vince il 1° set/Vince il match

Giocatore 2 Vince il 1° set/Perde il match

Se il match non viene portato a termine, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincente Game nel Set (VINCENTE GAME "n" SET "x")

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il Game "n" nel Set "x".

Le scommesse sono valide se un tennista si ritira o viene squalificato durante il Game indicato.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del Game indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincente Punto nel Game del Set (VINC. PUNTO"n" GAME"x" SET"z")

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il punto "n" nel Game "x" del Set "z".

Se un tennista si ritira o viene squalificato durante il Game indicato rimangono valide le scommesse maturate sul campo. In caso contrario si procederà al rimborso.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincente Punto Tie-Break nel Set (VINC PNT"n" TIE BREAK SET"x")

Si deve pronosticare il tennista che vincerà il punto "n" nel Tie-Break del Set "x".

Le scommesse sono valide se un tennista o viene squalificato si ritira durante il Game indicato.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Vincente Tie-Break nel Set (VINC. TIE BREAK SET "n")

Si deve pronosticare il tennista che vincerà l'eventuale Tie-Break nel Set "n".

Le scommesse sono valide se un tennista si ritira o viene squalificato durante il Set indicato.

Se un tennista si ritira o viene squalificato prima dell'inizio del Set indicato le scommesse effettuate vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

T/T Match (Escluso Ritiro) VINCENTE PIU' SET INCONTRO

Occorre pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più set nell'incontro. Sono previsti 2 esiti: – 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di

set nell'incontro. – 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di set nell'incontro. La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione dell'incontro e' necessaria ai fini della certificazione della scommessa; Nel caso del ritiro dei giocatori, sospensione dell'incontro e tutto quello che non e' stato menzionato si fa riferimento al regolamento vigente in materia. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputa, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

Vincitore Partita + Under/Over Match (VINC. PARTITA + U/O "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincitore Partita" e "Under/Over" al termine dell'incontro.

In caso di ritiro o squalifica di uno dei due giocatori durante l'incontro, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole), qualora non sia già stato raggiunto un risultato certificabile (risultato maturato sul campo).

T/T Set (Escluso Ritiro) VINCENTE PIU' GIOCHI SET X

Occorre pronosticare quale tennista (o coppia di tennisti) vincerà più game nel set X. Sono previsti 2 esiti: – 1: il primo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X. – 2: il secondo tennista indicato (o coppia di tennisti) vincerà il maggior numero di game nel set X. La partecipazione di entrambi i tennisti (o coppia di tennisti) fino alla conclusione del set indicato è necessaria ai fini della certificazione della scommessa; quindi se uno dei due si ritira prima che il set sia completato, la scommessa andrà a rimborso. Qualora per qualsiasi motivo l'incontro non si disputa, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione faranno fede i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Per tutto quanto non menzionato si fa riferimento al regolamento vigente.

ANTEPOST

1X2 ACE nel Torneo

Si deve pronosticare quale tennista realizzerà il maggior numero di ace nel torneo oggetto di scommessa.

Se entrambi i tennisti realizzeranno lo stesso numero di ace, sarà considerato vincente il segno X.

Se uno o entrambi i tennisti oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro del torneo, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Per partecipazione al torneo si intende aver giocato anche un solo punto nel primo incontro.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

1X2 Piazzamento Torneo

Si deve pronosticare quale fra i due tennisti indicati avrà ottenuto il miglior piazzamento oggetto di scommessa.

Se uno o entrambi i tennisti oggetto di scommessa non scendono in campo in nessun incontro del torneo, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Per partecipazione al torneo si intende aver giocato anche un solo punto nel primo incontro.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Agli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se il tennista oggetto di scommessa arriverà (esito SI), o meno (esito NO), agli ottavi di finale nel torneo di riferimento.

In caso di scommessa multipla, all'interno della medesima categoria, l'esito NO comprende la possibilità che i tennisti oggetto di scommessa non possano raggiungere gli ottavi scontrandosi prima di tale fase e risultando automaticamente perdente uno dei due.

Se il tennista oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazioni di riferimento le scommesse vanno a quota 1,00.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del tennista oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare se il tennista oggetto di scommessa arriverà (esito SI), o meno (esito NO), ai quarti di finale nel torneo di riferimento.

In caso di scommessa multipla, all'interno della medesima categoria, l'esito NO comprende la possibilità che i tennisti oggetto di scommessa non possano raggiungere i quarti scontrandosi prima di tale fase e risultando automaticamente perdente uno dei due.

Se il tennista oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazioni di riferimento le scommesse vanno a quota 1,00.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del tennista oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Non Testa di Serie Raggiunge gli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista NON testa di serie raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), gli ottavi di finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Non Testa di Serie Raggiunge i Quarti Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista NON testa di serie raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), i quarti di finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Non Testa di Serie Raggiunge la Finale Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista NON testa di serie raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), la finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Non Testa di Serie Raggiunge le Semifinali Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista NON testa di serie raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), le semifinali del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Qualificato Raggiunge gli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista proveniente dalle qualificazioni raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), gli ottavi di finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Qualificato Raggiunge i Quarti Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista proveniente dalle qualificazioni raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), i quarti di finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Qualificato Raggiunge la Finale Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista proveniente dalle qualificazioni raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), la finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Giocatore Qualificato Raggiunge le Semifinali Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista proveniente dalle qualificazioni raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), le semifinali del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Italiano Raggiunge gli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista italiano raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), gli ottavi di finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Italiano Raggiunge i Quarti Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista italiano raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), i quarti di finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Italiano Raggiunge la Finale Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista italiano raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), la finale del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Almeno un Italiano Raggiunge le Semifinali Si/No

Si deve pronosticare se almeno un tennista italiano raggiungerà (esito SI), o meno (esito NO), le semifinali del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se il tennista oggetto di scommessa arriverà (esito SI), o meno (esito NO), in finale nel torneo di riferimento.

Se il tennista oggetto di scommessa non partecipa alla manifestazioni di riferimento le scommesse vanno a quota 1,00.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del tennista oggetto di scommesa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore Game Vinti nel Girone

Si deve pronosticare il numero di game vinti dal giocatore oggetto di scommessa nel girone del torneo di riferimento.

Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Game Vinti nel Torneo

Si deve pronosticare il numero di game vinti dal giocatore oggetto di scommessa nel torneo di riferimento.

Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Partite Vinte nel Girone

Si deve pronosticare il numero di match vinti dal giocatore oggetto di scommessa nel girone del torneo di riferimento.

Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Partite Vinte nel Torneo

Si deve pronosticare il numero di match vinti dal giocatore oggetto di scommessa nel torneo di riferimento.

Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Set Vinti nel Girone

Si deve pronosticare il numero di set vinti dal giocatore oggetto di scommessa nel girone del torneo di riferimento.

Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Set Vinti nel Torneo

Si deve pronosticare il numero di set vinti dal giocatore oggetto di scommessa nel torneo di riferimento.

Nella lista esiti potrà essere presente la voce "Altro" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Ace nel Girone

Si deve pronosticare se il numero di ace realizzati, dal giocatore oggetto di scommessa nel girone del torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Ace nel Torneo

Si deve pronosticare se il numero di ace realizzati, dal giocatore oggetto di scommessa nel torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Game Vinti nel Girone

Si deve pronosticare se il numero di game vinti, dal giocatore oggetto di scommessa nel girone del torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Game Vinti nel Torneo

Si deve pronosticare se il numero di game vinti, dal giocatore oggetto di scommessa nel torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Match Vinti nel Girone

Si deve pronosticare se il numero di match vinti, dal giocatore oggetto di scommessa nel girone del torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Match Vinti nel Torneo

Si deve pronosticare se il numero di match vinti, dal giocatore oggetto di scommessa nel torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Ranking alla data

Si deve pronosticare se la posizione occupata dal tennista oggetto di scommessa alla data indicata, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione alla data di chiusura dell'avvenimento.

Giocatore Under/Over Set Vinti nel Girone

Si deve pronosticare se il numero di set vinti, dal giocatore oggetto di scommessa nel girone del torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Set Vinti nel Torneo

Si deve pronosticare se il numero di set vinti, dal giocatore oggetto di scommessa nel torneo di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

In caso di mancata partecipazione al torneo del giocatore oggetto di scommessa la scommessa va a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto emanato dall'ente organizzatore della manifestazione.

Giocatore Under/Over Tornei Vinti

Si deve pronosticare se il numero di tornei vinti dal tennista oggetto di scommessa, nella stagione di riferimento, sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Giocatore Vince il Torneo con 0 Set Persi Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa concluderà l'intera manifestazione di riferimento con 0 set persi (esito SI), o meno (esito NO).

Ai fini della refertazione della scommessa, si considerano i soli match del tabellone principale della manifestazione di riferimento. Eventuali match di qualificazione disputati dal vincitore del torneo non saranno considerati.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare se il tennista oggetto di scommessa arriverà (esito SI), o meno (esito NO), in semifinale nel torneo di riferimento.

In caso di scommessa multipla, all'interno della medesima categoria, l'esito NO comprende la possibilità che i tennisti oggetto di scommessa non possano raggiungere la semifinale scontrandosi prima di tale fase e risultando automaticamente perdente uno dei due.

Se il tennista oggetto di scommessa non partecipa alle manifestazioni di riferimento le scommesse vanno a quota 1,00.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica del tennista oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Match decisivo Serie

Si deve pronosticare dopo quanti match sarà matematicamente decretata la squadra qualificata al turno successivo / vincente della manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare il tennista che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella gara oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Ranking ATP

Si deve pronosticare il tennista che si classifica al primo posto nel proprio gruppo in classifica alla data di chiusura dell'avvenimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Ranking WTA

Si deve pronosticare la tennista che si classifica al primo posto nel proprio gruppo in classifica alla data di chiusura dell'avvenimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una tennista che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare chi vincerà la manifestazione oggetto di scommessa; escludendo il tennista indicato nella descrizione della scommessa oppure, nel caso di vittoria del ""tennista X"" chi arriverà secondo in classifica.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio del torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Numero Set Persi dal Vincitore Torneo

Si deve pronosticare il numero di set persi dal vincitore del torneo oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione della scommessa, si considerano i soli match del tabellone principale della manifestazione di riferimento. Eventuali match di qualificazione disputati dal vincitore del torneo non saranno considerati.

Numero Vittorie tornei Grande Slam

Si deve pronosticare il numero esatto di Tornei del Grande Slam vinti dal tennista oggetto di scommessa.

Le scommesse sono valide se il tennista indicato partecipa almeno ad un torneo del Grande Slam.

Le scommesse saranno refertate solo dopo il termine dell'ultimo Slam (come risulta dalla data di chiusura).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Numero Vittorie tornei Master 1000

Si deve pronosticare il numero esatto di Tornei del Master 1000 vinti dal tennista oggetto di scommessa.

Le scommesse sono valide se il tennista indicato partecipa almeno ad un torneo del Master 1000.

Le scommesse saranno refertate solo dopo il termine dell'ultimo Master 1000 (come risulta dalla data di chiusura).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Parziale Dopo Secondo Match

Si deve pronosticare quale sarà il risultato "parziale" dopo i primi due match della serie nella manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Parziale Dopo Secondo Match/Finale

Si deve pronosticare l'esatta combinazione del risultato "parziale" dopo i primi due match con il risultato finale della serie.

Esiti possibili: 1-1; 1-2; X-1; X-2; 2-1; 2-2.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno

Si deve pronosticare la squadra/il tennista che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro, o squalifica di una delle squadre/dei tennisti oggetto di scommessa, dalla manifestazione di riferimento.

Le scommesse vanno a quota 1,00 se entrambe le squadre/i tennisti si ritirano, o sono squalificate, dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento..

Possibile Finale

Si deve pronosticare tra quali tennisti si disputerà la finale della competizione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad una coppia che non partecipa alla gara oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No al Torneo

Si deve pronosticare se il tennista indicato si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No ATP Finals

Si deve pronosticare se il tennista indicato si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione oggetto di scommessa.

L'esito ""SI"" comprende la qualificazione diretta e come riserva.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Quarto di provenienza del Vincitore del Torneo

Si deve pronosticare da quale quarto del tabellone proviene il vincitore del torneo oggetto di scommessa.

Nel tennis un torneo prevede un tabellone che può essere diviso in quattro quarti e, pertanto, sono previsti 4 possibili esiti: 1° quarto, 2° quarto, 3° quarto, 4° quarto.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie

Si deve pronosticare con quale risultato sarà matematicamente decretata la squadra qualificata al turno successivo / vincente della manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali match "amichevoli" disputati a risultato acquisito, non saranno ritenuti validi ai fini di questa scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Serie Decisa al Quinto Match Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/il tennista qualificata/o al turno successivo / vincente della manifestazione oggetto di scommessa sarà matematicamente decretata al 5 match della serie (esito SI), o meno (esito NO).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Tennista X Vince Almeno un Torneo dello Slam Si/No

Si deve pronosticare se il tennista oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), almeno un torneo del Grande Slam.

Le scommesse sono valide se il tennista indicato partecipa almeno ad un torneo del Grande Slam.

Le scommesse saranno refertate solo dopo il termine dell'ultimo Slam.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Piazzamento

Pronosticare quale tra i due tennisti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine del torneo di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di mancata partecipazione di uno dei due tennisti al torneo oggetto di scommessa, la scommessa va a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Ranking ATP

Si deve pronosticare quali tra i due tennisti oggetti di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi i tennisti partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi i tennisti non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione alla data di chiusura dell'avvenimento.

Testa a Testa Ranking WTA

Si deve pronosticare quali tra le due tenniste oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento nella classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambe le tenniste partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le tenniste non partecipano alla manifestazione o se nessuna delle due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione alla data di chiusura dell'avvenimento.

Tripletta Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa riuscirà ad aggiudicarsi il punteggio massimo di 3 punti nella serie, 2 dei quali conquistati in match "singolari" ed 1 conquistato nel match di doppio.

Nell'eventualità in cui il giocatore oggetto di scommessa non disputi 3 match nella serie, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Best Ranking in Stagione

Si deve pronosticare se la miglior posizione occupata dal tennista oggetto di scommessa nel corso della stagione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) a quella prefissata.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Classifica ACE Torneo

Si deve pronosticare quale tennista avrà messo a segno il maggior numero di ace nella competizione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Per la determinazione dell'esito vincente, non sono da considerare eventuali ace messi a segno nel torneo di qualificazione.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente per la Prima Volta Si/No

Si deve pronosticare se il tennista che si aggiudicherà il torneo oggetto di scommessa sarà vincitore per la prima volta (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole); in caso di ritiro o squalifica, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Ranking ATP a fine Stagione

Si deve pronosticare il tennista che si troverà al vertice della classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Ranking WTA a fine Stagione

Si deve pronosticare la tennista che si troverà al vertice della classifica di riferimento alla data di chiusura dell'avvenimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Torneo Si/No

Si deve pronosticare se il tennista oggetto di scommessa vincerà (esito SI), o meno (esito NO), il torneo di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare il tennista che si classifica al primo posto nel torneo oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincitore del Quarto "n" del tabellone

Si deve pronosticare il tennista che risulterà vincitore del quarto specificato nella descrizione dell'avvenimento nella manifestazione oggetto di scommessa.

Nel tennis un torneo prevede un tabellone che può essere diviso in quattro quarti e, pertanto, sono previsti 4 possibili mercati: vincente 1° quarto, vincente 2° quarto, vincente 3° quarto, vincente 4° quarto.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincitore Metà del Tabellone

Si deve pronosticare il tennista che risulterà vincitore della "metà" di tabellone oggetto di scommessa.

Nel tennis un torneo prevede che il tabellone possa essere diviso in due metà e, pertanto, sono previsti 2 possibili mercati: vincente 1^ metà, vincente 2^ metà.

Le scommesse effettuate relativamente ad un tennista che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

TENNIS TAVOLO

Avanti Dopo X Punti nel Set (AVANTI DOPO "n" PNT SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che nel Set "x" sarà in vantaggio dopo "n" punti.

L'esito "X" sta ad indicare che al raggiungimento del punto indicato entrambi i giocatori sono in situazione di pareggio.

Gara a Punti nel Set (GARA A "n" PUNTI NEL SET "x")

Si deve pronosticare quale dei due giocatori realizzerà per primo il limite di "n" punti nel Set "n".

Margine di Vittoria Set (MARGINE DI VITTORIA SET "n")

Si deve pronosticare il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, al termine del Set "n".

Numero di Set giocati (NUMERO SET GIOCATI)

Si deve pronosticare il numero dei Set che saranno giocati.

Numero di Set giocati (NUMERO SET GIOCATI)

Si deve pronosticare il numero dei Set che saranno giocati.

Numero Set ai Vantaggi (NUMERO SET AI VANTAGGI 3/5; NUMERO SET AI VANTAGGI 4/7)

Si deve pronosticare il numero dei Set che termineranno ai vantaggi.

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori al termine dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Punti Giocatore (P/D PUNTI GIOCATORE "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzata dal giocatore "n" al termine dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Punti nel Set (PARI/DISPARI PUNTI SET "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati nel Set "n", saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Sets Totali (PARI/DISPARI SET TOTALI)

Si deve pronosticare se i Sets al termine dell'incontro, saranno un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Set ai Vantaggi Si/No (SET "n" AI VANTAGGI S/N)

Si deve pronosticare se il Set "n" terminerà ai vantaggi (esito SI), o meno (esito NO).

Set Betting (SET BETTING)

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set.

Le scommesse vengono rimborsate se la partita non viene portata a termine.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà più punti nell'incontro, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap nel Set (T/T "n" HANDICAP SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà più punti nel Set "x", tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Sets Vinti (T/T HANDICAP "n" SET VINTI)

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà più Sets nell'incontro, tenendo conto del fatto che ad uno dei due giocatori è attribuito un handicap "n".

Under/Over Punti Giocatore (U/O "n" PUNTI GIOCATORE "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dal giocatore "x" nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti Match (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Punti nel Set (UNDER/OVER "n" PUNTI SET "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambi i giocatori nel Set "x", saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Under/Over Sets Totali (UNDER/OVER "n" SET TOTALI)

Si deve pronosticare se i Sets disputati nell'incontro, saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" prefissato.

Vince il Punto nel Set (VINCE PUNTO "n" NEL SET "x")

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il punto "n" nel Set "x".

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro.

Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate rimangono valide e viene considerato vincente l'avversario; se invece si ritira prima dell'inizio del match le scommesse vanno a rimborso.

Vincitore Set (VINCENTE SET "n")

Si deve pronosticare il giocatore che vincerà il Set "n".

Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate rimangono valide e viene considerato vincente l'avversario; se invece si ritira prima dell'inizio del match le scommesse vanno a rimborso.

ANTEPOST

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella gara oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa Piazzamento

Pronosticare quale tra i due atleti oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine del torneo di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

In caso di mancata partecipazione di uno dei due atleti al torneo oggetto di scommessa, la scommessa va a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piegherà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta che si classifica al primo posto nel torneo oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta che non partecipa al torneo oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

TIRO A VOLO – TIRO A SEGNO

TIRO A VOLO - Antepost

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

TIRO A SEGNO – Antepost

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

TIRO CON L'ARCO

ANTEPOST

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un/una atleta/squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

TUFFI

ANTEPOST

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Nazionalità del Vincitore

Si deve pronosticare la nazionalità della squadra/dell'atleta che si aggiudicherà la manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche ""ALTRO"" con cui si intendono tutte le voci non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato/a dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta/la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se l'atleta oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra i due atleti/le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambi gli atleti/le squadre partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambi gli atleti/le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piezzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

VELA

Distacco Regata

Si deve pronosticare il distacco finale espresso in secondi tra le imbarcazioni impegnate in ogni regata.

Qualora una imbarcazione si ritiri da un match race, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi.

Nel caso in cui nessuna delle due barche arrivi al traguardo, la scommessa va a rimborso.

Testa a Testa

Si deve pronosticare l'imbarcazione che vince il match race (regata a due).

ANTEPOST

Finalista Si/No

Si deve pronosticare se la squadra/l'atleta oggetto di scommessa, si qualificherà alla finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra/dell'atleta oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Margine di Vittoria in Secondi

Si deve pronosticare lo scarto tra l'imbarcazione vincente ed il secondo classificato scegliendo tra le varie fasce proposte in secondi nella regata oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nelle Prime "n" Posizioni Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "n" posizioni della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se il giocatore oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate sul Piazzato, relativamente ad una squadra/un'atleta che si ritira o viene squalificato dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Le scommesse effettuate sul Piazzato relativamente ad una squadra/un'atleta che non partecipa andranno a rimborso.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento..

Prime Tre in Classifica

Si deve pronosticare le squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1°; al 2° e al 3° posto della manifestazione oggetto di scommessa.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie 4 su 7

Si deve pronosticare il punteggio della serie di regate della manifestazione oggetto di scommessa, scegliendo tra gli esiti proposti. ESITI 4-0, 4-1, 4-2, 4-3, 3-4, 2-4, 1-4, 0-4.

Per risultato esatto si intende il punteggio nel momento in cui si raggiunge la certezza matematica della vittoria di uno dei due.

Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente."

Risultato Esatto Serie 7 su 13

Si deve pronosticare il punteggio della serie di regate della manifestazione oggetto di scommessa, scegliendo tra gli esiti proposti. ESITI 7-0, 7-1, 7-2, 7-3, 7-4, 7-5, 7-6, 0-7, 1-7, 2-7, 3-7, 4-7, 5-7, 6-7.

Per risultato esatto si intende il punteggio nel momento in cui si raggiunge la certezza matematica della vittoria di una delle due imbarcazioni.

Ai fini della refertazione, farà fede il referto pubblicato dal sito ufficiale, mentre per gli avvenimenti sospesi o annullati e per tutto quello che non è menzionato, si fa riferimento al regolamento vigente."

Testa a Testa Manifestazione

Si deve pronosticare quale tra le due imbarcazioni oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambe le imbarcazioni partecipano alla manifestazione.

Se uno o entrambe le imbarcazioni non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare l'atleta/la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria dell'atleta X/della squadra X, quello che si piazzerà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti/delle squadre non presenti nella lista, ad esclusione dell'atleta X/della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'atleta/una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificato/a dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare l'imbarcazione che vincerà la manifestazione oggetto di scommessa.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad un'imbarcazione che non partecipa alla manifestazione oggetto di scommessa, o si ritira o viene squalificata, sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

VOLLEY

Avanti Dopo X Punti nel Set (AVANTI DOPO "n" PNT SET "x")

Si deve pronosticare la squadra che nel Set "x" sarà in vantaggio dopo i punti "n" indicati.

L'esito "X" sta ad indicare che al raggiungimento del punto indicato entrambe le squadre sono in situazione di pareggio.

Gara a Punti nel Set (GARA A "n" PUNTI SET "x")

Si deve pronosticare quale squadra raggiungerà per prima il limite di "n" punti nel Set "x".

Numero di Set che Andranno ai Vantaggi (NUMERO SET AI VANTAGGI)

Si deve pronosticare il numero dei Set che termineranno ai vantaggi.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Numero di Set Giocati (TOTALE SET)

Si deve pronosticare il numero dei Set che saranno giocati.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Pari/Dispari (PARI/DISPARI)

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre al termine dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dei punti realizzati nell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Pari/Dispari Set (PARI/DISPARI SET "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe le squadre nel Set "n" sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Pari/Dispari Squadra (PARI/DISPARI SQUADRA "n")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "n" al termine dell'incontro sarà un numero PARI o DISPARI. 0 è considerato PARI.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dei punti realizzati nell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Quarto Set Si/No (QUARTO SET S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verrà disputato il quarto Set (esito SI), o meno (esito NO).

Quinto Set Si/No (QUINTO SET S/N)

Si deve pronosticare se nell'incontro verrà disputato il quinto Set (esito SI), o meno (esito NO).

Set 1/Finale (SET 1/FINALE)

Si deve pronosticare la combinazione del risultato del "Primo Set" e "Risultato Finale" dell'incontro.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Set ai Vantaggi Si/No (SET "n" AI VANTAGGI S/N)

Si deve pronosticare se il Set "n" terminerà ai vantaggi (esito SI), o meno (esito NO).

Set Betting (SET BETTING)

Si deve pronosticare il risultato dell'incontro espresso in Set.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

T/T Handicap (T/T HANDICAP "n")

Si deve pronosticare la squadra che segnerà più punti nell'incontro, tenendo conto che a una delle due è stato attribuito un handicap "n".

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dei punti realizzati nell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

T/T Handicap Set (T/T HANDICAP "n" SET "x")

Si deve pronosticare la squadra che segnerà più punti nel Set "x", tenendo conto che a una delle due è stato attribuito un handicap "n".

T/T Handicap Set Vinti (T/T HAND. "n" SET VINTI)

Si deve pronosticare la squadra che vincerà più Set tenendo conto dell'handicap "n" assegnato.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Under/Over (UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare se i punti segnati da entrambe le squadre al termine dell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dei punti realizzati nell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Under/Over Set (UNDER/OVER "n" SET "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati da entrambe squadre al termine del Set "x" saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) al limite "n" indicato.

Under/Over Set Totali (UNDER/OVER "n" SET TOTALI)

Si deve pronosticare se i Set disputati nell'incontro oggetto di scommessa saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Under/Over Squadra (UNDER/OVER "n" SQUADRA "x")

Si deve pronosticare se i punti realizzati dalla squadra "x" al termine dell'incontro saranno inferiori (UNDER) o superiori (OVER) rispetto al limite "n" indicato.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dei punti realizzati nell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Vince il Punto nel Set (PUNTO "n" SET "x")

Si deve pronosticare la squadra che otterrà il punto "n" nel Set "x".

Vincitore Partita (VINCITORE PARTITA)

Si deve pronosticare la squadra che vince l'incontro.

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Vincitore Partita + Under/Over (T/T + UNDER/OVER "n")

Si deve pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse "Vincitore partita" e "Under/Over".

Ai fini della refertazione non si terrà in considerazione dell'eventuale GOLDEN SET qualora il format della manifestazione lo preveda.

Vincitore Set (VINCITORE SET "n")

Si deve pronosticare la squadra che vincerà il Set "n".

ANTEPOST

1X2 Punti Giocatore

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori, secondo il tradizionale metodo 1X2, avrà realizzato il maggior numero di punti nell'incontro oggetto di scommessa..

Esiti possibili: 1 - si pronostica il maggior punteggio del giocatore indicato alla sinistra dell'avvenimento; X - si pronostica la parità di punteggio nella serie tra i due giocatori oggetto di scommessa; 2 - si pronostica il maggior punteggio del giocatore indicato alla destra dell'avvenimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata Finaliste

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa (regular season e/o playoff).

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata Gruppo

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in qualsiasi ordine, al 1° e al 2° posto del girone oggetto di scommessa (regular season e/o playoff).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Accoppiata in Ordine

Si deve pronosticare la coppia di squadre che si classificheranno, in ordine, al 1° e al 2° posto della manifestazione oggetto di scommessa .

La lista esiti potrà contenere anche "ALTRO" con cui si intendono tutte le combinazioni non espressamente indicate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Finalista Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà per la finale 1° posto della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Marcatore Serie

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella serie della manifestazione oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Miglior Marcatore

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella manifestazione oggetto di scommessa (regular season e/o playoff).

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

Miglior Marcatore

Si deve pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella manifestazione oggetto di scommessa (regular season e/o playoff).

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: media punti stagionale; media set giocati.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nel proprio gruppo nella manifestazione oggetto di scommessa (regular season e/o playoff).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata/o dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti .

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Migliore del Gruppo Marcatori Giornata

Si deve pronosticare il giocatore, tra quelli inseriti nel Gruppo, che segnerà più punti nella giornata oggetto di scommessa.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, verranno conteggiate nell'ordine le seguenti voci: media punti stagionale; media set giocati.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio del Turno

Si deve pronosticare la squadra che si qualifica al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Passaggio Turno Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa che si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), al turno successivo nella manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Piazzato nei Primi X Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nelle prime "X" posizioni della competizione di riferimento (regular season e/o playoff).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento

Piazzato sul Podio Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si classificherà (esito SI), o meno (esito NO), nei primi tre posti della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

Le scommesse effettuate sul Piazzato SI, relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Promossa Si/No

Pronosticare se la squadra oggetto di scommessa sarà promossa (esito SI), o meno (esito NO), alla divisione superiore rispetto al campionato di riferimento nella prossima stagione.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Agli Ottavi Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà agli ottavi di finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ai Quarti Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà ai quarti di finale della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

In Semifinale Si/No

Si deve pronosticare, se la squadra oggetto di scommessa, si qualificherà alle semifinali della competizione di riferimento (esito SI), o meno (esito NO).

Le scommesse rimangono valide in caso di ritiro o squalifica della squadra oggetto di scommessa dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Qualificato Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa si qualificherà (esito SI), o meno (esito NO), alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Retrocessa Si/No

Si deve pronosticare se la squadra oggetto di scommessa sarà retrocessa (esito SI), o meno (esito NO), alla lega inferiore rispetto al campionato di riferimento al termine della stagione in corso, eventuali spareggi inclusi.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Risultato Esatto Serie

Si deve pronosticare il Risultato Esatto della serie di incontri di Playoff giocati al meglio delle 3, 5 o 7 gare.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

T/T Handicap Punti Giocatore nella Giornata

Si deve pronosticare quale tra i due giocatori oggetto di scommessa realizzerà il maggior numero di punti nella giornata di riferimento, tenendo conto che l'handicap ""n"" andrà aggiunto al giocatore a cui è attribuito.

Se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non scendono in campo, le scommesse vanno a quota 1,00 (rimborso per le singole).

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Testa a Testa

Si deve pronosticare quale tra le due squadre oggetto di scommessa otterrà il miglior piazzamento in classifica al termine della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

Le scommesse sono valide se entrambe le squadre partecipano alla manifestazione.

Se una o entrambe le squadre non partecipano alla manifestazione o se nessuno dei due la conclude le scommesse vanno a quota 1,00

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, le scommesse vanno a quota 1,00.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Ultima in Classifica

Si deve pronosticare quale squadra si classificherà all'ultimo posto della classifica ufficiale della manifestazione di riferimento (regular season e/o playoff).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE il torneo, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine del torneo non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Punti Giocatore nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di punti realizzati dal giocatore oggetto di scommessa nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite prefissato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Under/Over Vittorie Squadra nella Manifestazione

Si deve pronosticare se il numero di vittorie conquistate dalla squadra oggetto di scommessa, nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (UNDER) o superiore (OVER) al limite "n" prefissato.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente Senza X

Si deve pronosticare la squadra che vincerà la competizione oggetto di scommessa oppure, nel caso di vittoria della squadra X, quello che si piazierà in seconda posizione.

ALTRO = L'insieme degli atleti non presenti nella lista, ad esclusione della squadra X.

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.

Vincente

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine della manifestazione oggetto di scommessa (regular season e/o playoff).

Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate DURANTE e PRIMA dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Al contrario eventuali sanzioni applicate DOPO il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione oggetto di scommessa sono considerate perdenti.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM.

Ai fini della refertazione fa fede quanto diramato dall'ente organizzatore della manifestazione al termine della competizione di riferimento.