

## ALTRI SPORT

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

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

Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione/gara non saranno conteggiate.

Per scommesse di tipo lista, se l'atleta/giocatore non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

## ATLETICA LEGGERA

### 2 O PIU' MEDAGLIE

Occorre pronosticare il numero di medaglie vinte.

### DOPPIETTA SI/NO CON INFO AGG

Occorre pronosticare se l'atleta indicato si aggiudicherà entrambe le gare proposte nell'avvenimento (Si) o meno (No), realizzando una doppietta nella manifestazione di riferimento. La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione dell'atleta ad entrambe le gare oggetto di scommessa; in caso contrario si procederà al rimborso della stessa.

Se l'atleta, viene squalificato da una gara per falsa partenza o qualsiasi altro motivo, la scommessa sarà ritenuta perdente.

Esempio:

- Mondiali di Atletica Leggera.

08/08/2017 – finale di 200 metri piani.

10/08/2017 – finale di 400 metri piani.

Wayde Van Niekerk vincerà i 200 e i 400 metri piani:

- Con l'esito "Si" si pronostica che l'atleta indicato si aggiudicherà entrambe le gare proposte nell'avvenimento, realizzando una doppietta nella manifestazione.
- Con l'esito "No" si pronostica che l'atleta indicato non realizzerà la doppietta.

Ai fini della certificazione fa fede il referto delle gare che vengono disputate entro 3 giorni dalla data dell'ultima gara proposta nell'avvenimento.

Se una gara non viene disputata entro 3 giorni dalla data dell'ultima gara proposta

nell'avvenimento, la scommessa andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della stessa.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **ITALIANI SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta italiano salirà sul podio oppure no.

### **MIGLIORE DELLA LISTA**

Occorre pronosticare l'atleta che ottiene il miglior piazzamento tra quelli proposti dalla lista.

### **NUOVO RECORD NAZIONALE SI/NO**

Occorre pronosticare se, entro la data proposta nell'avvenimento, l'atleta indicato batterà (Si) o meno (No) il record stabilito precedentemente da un connazionale nella stessa tipologia di gara.

Esempio:

- Atletica leggera.  
Speciali Atletica.
  - 1) Gara: 100 metri piani.  
Filippo Tortu batterà il Record Nazionale dei 100 mt. piani (S/N) nel 2017.  
Record di un connazionale: 10"01 (Pietro Mennea).  
<https://www.iaaf.org/athletes/italy/pietro-mennea-6512>  
Personal Best 2017 di F. Tortu nei 100 mt. piani: 10"15.  
Record Nazionale nei 100 mt. piani Filippo Tortu entro 31/12/2017.  
Esito scommessa: No.
  - 2) Gara: 200 metri piani.  
Filippo Tortu batterà il Record Nazionale dei 200 mt. piani (S/N) nel 2017.  
Record di un connazionale: 19"72 (Pietro Mennea).  
<https://www.iaaf.org/athletes/italy/pietro-mennea-6512>  
Personal Best 2017 di F. Tortu nei 200 mt. piani: 20"34.  
[www.iaaf.org/athletes/italy/filippo-tortu-291955](http://www.iaaf.org/athletes/italy/filippo-tortu-291955)  
Record Nazionale 200 mt. piani Filippo Tortu entro 31/12/2017.  
Esito scommessa: No.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PETTORALE VINCITORE PARI DISPARI**

Occorre pronosticare se il numero di pettorale del vincitore sarà pari o dispari.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, l'atleta indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **RECORD MONDIALE SI/NO**

Si deve pronosticare se, nella manifestazione o gara di riferimento, verrà realizzato (Si) o meno (No) un nuovo record del mondo.

Nel caso il record precedente venga eguagliato, l'esito della scommessa sarà "No".

Esempi:

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

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

### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra i due partecipanti proposti vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine della competizione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli atleti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O MEDAGLIE VINTE ATLETA**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento e bronzo) dall'atleta indicato, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica dell'atleta indicato, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa, come da DM 111/2006.

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

#### **U/O MEDAGLIE VINTE SQUADRA**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento e bronzo) dalla squadra indicata, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la squadra indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa, come da DM 111/2006.

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

#### **U/O ORI ATLETA**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta indicato, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica dell'atleta indicato, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa, come da DM 111/2006.

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

#### **U/O ORI SQUADRA**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla squadra indicata, al termine della manifestazione, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la squadra indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa, come da DM 111/2006.

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

#### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

### **VINCENTE MEDAGLIERE**

Occorre pronosticare quale nazione, tra quelle proposte, vincerà la classifica del Medagliere relativa alla manifestazione di riferimento.

È previsto l'esito "Altro".

Esempio:

- Coppa del mondo (2015).

Vincente Medagliere.

*Lista esiti / Altro.*

Esito vincente: Kenya.

<https://www.iaaf.org/Competitions/iaaf-world-championships/15th-iaaf-world-championships-4875/medaltable>

Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

- 1) del numero delle medaglie d'oro vinte;
- 2) del numero delle medaglie d'argento vinte;
- 3) del numero delle medaglie di bronzo vinte.

In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più nazioni (al termine della manifestazione è certificato lo stesso numero di ori, argenti e bronzi tra due o più nazioni), si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111 del 1° Marzo 2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Si specifica che se una nazione non partecipa alla manifestazione di riferimento, si ritira o viene squalificata, le scommesse accettate sono considerate perdenti.

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

## AUTOMOBILISMO

### 2 AUTO A PUNTI SI/NO

Occorre pronosticare se entrambe le monoposto di una scuderia (pronostico SI), oppure una o nessuna delle due (pronostico NO), otterranno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti necessari alla classifica del Mondiale.

### A PUNTI SI/NO INFO AGG

Occorre pronosticare se al termine di una gara (es: Gran Premio) il pilota indicato otterrà un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota indicato si classificherà a punti nella gara di riferimento.

Con l'esito "No" si pronostica che il pilota indicato non terminerà la gara in una posizione da punti.

Esempio:

- Gran Premio di Monza 2017.  
Hamilton a punti.

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/races/971/italy/race-result.html>

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **ACCOPIATA IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali piloti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica della manifestazione oggetto di scommessa.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più piloti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **CAMBIA SCUDERIA ENTRO DATA X**

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

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota, entro la data di chiusura dell'avvenimento, correrà per un team diverso rispetto a quello con il quale correva al momento dell'apertura della scommessa.

Con l'esito "No" si pronostica che il pilota, entro la data di chiusura dell'avvenimento, non correrà per un team diverso rispetto a quello con il quale correva al momento dell'apertura della scommessa.

La scommessa sarà considerata perdente anche nell'eventualità in cui il pilota indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni farà fede il sito/canale ufficiale del pilota/scuderia e/o il comunicato delle maggiori agenzie di stampa.

### **CLASSIFICATO SI/NO**

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà o meno secondo la normativa Fia. Per classificarsi, secondo tale normativa, il pilota deve concludere la gara o aver percorso almeno il 90% dei giri previsti. La certificazione della scommessa dipende dalla partecipazione alla gara del pilota. Nei casi contrari si procede al rimborso della scommessa.

### **COMBO COSTRUTTORI – PILOTA**

Occorre pronosticare se il pilota e la squadra di costruttori appartenenti alla stessa scuderia si aggiudicheranno entrambi la vittoria al termine della manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **GIRO PIU' VELOCE**

Occorre pronosticare il Pilota che farà registrare il giro più veloce durante il Gran Premio.

### **LEADER TERMINE DEL PRIMO GIRO**

Si deve pronosticare quale pilota sarà al primo posto al termine del primo giro della gara di riferimento.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento ADM, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara di riferimento sono considerate perdenti.

Si specifica che, nel caso in cui la partenza avvenga con la presenza di safety car in pista, le scommesse su questo mercato saranno rimborsate.

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

### **MIGLIORE GRUPPO**

Occorre pronosticare il pilota, tra quelli indicati, che otterrà il miglior piazzamento nel gruppo.

### **NUOVO PILOTA UFFICIALE SCUDERIA**

Occorre pronosticare quale sarà, alla data specificata nell'avvenimento, il nuovo pilota ufficiale della scuderia indicata.

Nella lista, oltre ai nomi dei piloti, vengono forniti i seguenti esiti:

- “altro”: qualsiasi pilota non presente nella lista.
- “nessuno”: alla data specificata, la scuderia indicata non ufficializzerà l'ingaggio di nessun nuovo pilota.

Se il pilota si ritira entro la data specificata nell'avvenimento, la scommessa accettata su di lui sarà considerata perdente.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale del pilota e/o della scuderia indicata.

### **PILOTA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X**

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

Sono previsti due esiti.

Con l'esito “Si” si pronostica che il pilota indicato, entro la data proposta, parteciperà alla manifestazione di riferimento.

Con l'esito “No” si pronostica che il pilota indicato, entro la data proposta, non parteciperà alla manifestazione di riferimento.

Esempio:



- Mondiali Formula E.  
Pilota partecipa a manifestazione entro data X.  
Max Biaggi partecipa a Formula E entro il 2020.  
(31/08/2020).

<http://www.fiaformulae.com/en/championship/teams-and-drivers/>

Per partecipazione, si intendono i piloti effettivamente scesi in pista nella manifestazione indicata. Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

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

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se il pilota (o scuderia) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine della gara/manifestazione di riferimento.

Se il pilota (o scuderia) indicato non partecipa alla gara/manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

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

### **PILOTA SENZA FAN BOOST SUL PODIO**

Occorre pronosticare se il pilota che non avrà ricevuto il "Fan Boost" salirà (SI) o meno (NO) sul podio al termine della gara della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Automobilismo.  
Formula E.  
Sul podio Pilota senza Fan boost - Mexico City (S/N).  
(3/3/2018)  
<https://fanboost.fiaformulae.com/>  
<http://www.fiaformulae.com/en/calendar>

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **PILOTA SENZA FAN BOOST VINCENTE**

Occorre pronosticare se il pilota che non avrà ricevuto il "Fan Boost" vincerà (Si) o meno (No) la gara indicata della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Automobilismo.  
Formula E.  
Vince Pilota senza Fan boost - Mexico City (S/N).

(3/3/2018)

<https://fanboost.fiaformulae.com/>

<http://www.fiaformulae.com/en/calendar>

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **PILOTA X IN TESTA ALLA DATA Y**

Occorre pronosticare quale pilota sarà in testa alla classifica ufficiale di riferimento ad una specifica data.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **PILOTA VINCE ALMENO UN GP ENTRO LA DATA**

Occorre pronosticare se il pilota indicato si aggiudicherà almeno un Gran Premio della manifestazione di riferimento, entro la data specificata.

Esempio:

- Mondiali Formula 1.

Pilota vince almeno un GP entro la data.

Fernando Alonso vince almeno un GP entro il 31/12/2018.

Con il segno "Sì" si pronostica che il pilota indicato vincerà almeno un GP entro il 2018.

Con il segno "No" si pronostica che il pilota indicato non vincerà nessun GP entro il 2018.

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/drivers.html>

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara (GP) entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

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

### **PILOTA VINCE ALMENO UN TITOLO**

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, il pilota indicato si aggiudicherà almeno un Titolo Mondiale Piloti della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Mondiali Formula 1.

Lando Norris vince il campionato del mondo Piloti entro il 2025.

Con il segno "Sì" si pronostica che il pilota indicato vincerà almeno un campionato del mondo Piloti entro il 2025.

Con il segno “No” si pronostica che il pilota indicato non vincerà nessun titolo mondiale Piloti entro il 2025.

<https://www.fia.com/events/fia-formula-one-world-championship/season-2017/2017-classifications>

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/drivers.html>

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara (GP) entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

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

### **PIT LANE PIU' VELOCE**

Occorre pronosticare quale sarà, tra i piloti indicati nella lista, quello che, nella gara di riferimento, percorrerà la pit lane nel minor tempo. La certificazione dei risultati si basa sulla classifica pit lane (sosta + percorrenza pit lane) diramata dall'organizzatore ufficiale della manifestazione di riferimento unitamente alle informazioni riportate nella specifica nota tecnica.

I tempi di percorrenza della pit lane senza interventi meccanici non verranno presi in considerazione ai fini della scommessa.

Esempi:

- Mondiali F1.

- GP Italia (2018).

Pit Lane Piu' Veloce.

L. Hamilton - S. Vettel - B. Hartley - K. Räikkönen - V. Bottas - D. Ricciardo - Altro.

Tempi Pit Lane:

Hamilton: 23.728.

Bottas: 23.763.

Räikkönen: 23.862.

Altri tempi di percorrenza Pit Lane: oltre i 24 secondi.

Esito scommessa: L. Hamilton.

<https://www.formulapassion.it/motorsport/formula-1/gp-italia-2018-pit-stop-e-strategia-gomme-399183.html>

<https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races/992/italy/pit-stop-summary.html>

- GP Stati Uniti (2018).

Pit Lane Piu' Veloce.

L. Hamilton - S. Vettel - B. Hartley - V. Bottas - D. Ricciardo - L. Stroll - M. Verstappen.

Esito scommessa: M. Verstappen.

Come da nota tecnica, non si prende in considerazione il drive through di L. Stroll.

<https://www.formulapassion.it/motorsport/formula-1/gp-stati-uniti-2018-pit-stop-e-strategia-gomme-405862.html>

<https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races/996/united-states/pit-stop-summary.html>

La voce “Altro”, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Se il pilota indicato non partecipa alla gara, la scommessa accettata su di lui è considerata perdente e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

In caso di più vincitori, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PIT STOP VELOCE**

Occorre pronosticare quale sarà, tra i piloti indicati nella lista, quello che, nella gara di riferimento, effettuerà un pit stop nel minor tempo.

La voce “Altro”, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Esempi:

- Formula 1 - GP di Australia (2018).

Pit stop più veloce:

*Lista di nomi / Altro.*

Esito scommessa: Verstappen.

<https://www.formula1.com/en/championship/awards/dhl-fastest-pit-stop-2018.html>

- Formula 1 - GP di Belgio (2018).

Pit stop più veloce:

*Lista di nomi / Altro.*

Esito scommessa: Vettel.

<https://www.formula1.com/en/championship/awards/dhl-fastest-pit-stop-2018.html>

Se il pilota indicato non partecipa alla gara, la scommessa accettata su di lui è considerata perdente e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

In caso di più vincitori, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PODIO IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali saranno i tre piloti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non

dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **PILOTA DONNA PARTECIPA A MANIF.**

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

Esempio:

- Mondiali Formula 1.  
Pilota Donna partecipa a manif. entro il 2021.  
(31/12/2021).  
<https://www.fia.com/women-through-decades>

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

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

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

### **PRIMA SCUDERIA A RITIRARSI**

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

Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati prima del ritiro dell'ultimo pilota di quella scuderia (come da referto ufficiale della manifestazione);

nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritirino gli ultimi piloti in gara appartenenti a scuderie diverse, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Esempio:

- F1 (2018).  
GP Australia.  
Prima scuderia a ritirarsi.  
*Lista di Scuderie / Altro / Nessuna.*  
Esito scommessa: Haas Ferrari.  
<https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races/979/australia/race-result.html>
- F1 (2017).  
GP Monaco.  
Prima scuderia a ritirarsi.  
*Lista di Scuderie / Altro / Nessuna.*  
Esito scommessa: Sauber Ferrari.

DRIVER	CAR	LAPS	RETIRED
Stoffel Vandoorne	McLaren Honda	66	DNF
Marcus Ericsson	Sauber Ferrari	63	DNF

Jenson Button	McLaren Honda	57	DNF
Pascal Wehrlein	Sauber Ferrari	57	DNF

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/races/964/monaco/race-result.html>

La voce “Altro”, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La voce “Nessuna”, se presente, contempla che nessuna scuderia si ritirerà durante il GP.

Se almeno un pilota della scuderia selezionata non partecipa alla gara (o si ritira durante il giro di ricognizione), la scommessa accettata su quella scuderia sarà considerata perdente e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### PRIMO PILOTA A RITIRARSI

Occorre pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi durante la gara di riferimento.

Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati riportati nel referto ufficiale della manifestazione;

nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritiri più di un pilota, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Esempio:

- F1 (2018).  
GP Cina.  
Primo pilota a ritirarsi.  
*Lista di Piloti / Altro / Nessuno.*  
Esito scommessa: Brendon Hartley (con 51 giri completati).  
<https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races/981/china/race-result.html>

- F1 (2017).  
GP Russia.  
Primo pilota a ritirarsi.  
*Lista di Piloti / Altro / Nessuno.*

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

Esito vincente: ex aequo tra Jolyon Palmer e Romain Grosjean ritirati con 0 giri completati (per collisione dopo la partenza).

Esito perdente: Fernando Alonso non ha preso parte alla gara (ritirato durante il giro di ricognizione):

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/races/962/russia.html>

La voce “Altro”, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La voce “Nessuno”, se presente, contempla che nessun pilota si ritirerà durante il GP.

Se il pilota selezionato non partecipa alla gara (o si ritira durante il giro di ricognizione), la scommessa accettata su quel pilota sarà considerata perdente e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **QUANTI GP VINCERÀ IL PILOTA**

Occorre pronosticare quanti Gran Premi vincerà il pilota di riferimento durante tutto il campionato oggetto di scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **QUANTI GP VINCERÀ LA SCUDERIA**

Occorre pronosticare quanti Gran Premi vincerà la scuderia di riferimento durante tutto il campionato oggetto di scommessa. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **RITIRO ENTRO DATA X**

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

Sono previsti due esiti.

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

Esempio:

- Mondiali Formula 1.

Ritiro Lewis Hamilton dalla F1 entro il 2019. (31/12/2019).

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il sito/canale ufficiale dell'atleta e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa.

### **RITIRO PILOTA SI/NO**

Occorre pronosticare se il pilota proposto sarà protagonista di un ritiro (Si) o meno (No) durante il GP indicato.

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota proposto si ritirerà nel corso del GP indicato.

Con l'esito "No" si pronostica che il pilota proposto non si ritirerà nel corso del GP indicato.

Esempio:

- Formula 1.  
GP del Bahrein (2017).
- Ritiro F. Alonso (S/N).  
Esito scommessa: Si.
- Ritiro M. Verstappen (S/N).  
Esito scommessa: Si.

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/races/961/bahrain/race-result.html>

Se il pilota proposto non partecipa alla gara indicata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SAFETY CAR SI/NO**

Occorre pronosticare se, durante lo svolgimento di un Gran Premio, compreso il momento della partenza, ci sarà l'ingresso in pista della Safety Car (Si) o meno (No).

Si specifica che la Virtual Safety Car non è valida ai fini della scommessa.

Esempio:

- F1 (2018).  
GP Cina  
(15-4-2018).  
Safety car (S/N).  
Esito scommessa: Si.  
[https://www.formula1.com/en/latest/headlines/2018/4/china-saw-\\_obvious-improvement-for-williams---sirotkin.html](https://www.formula1.com/en/latest/headlines/2018/4/china-saw-_obvious-improvement-for-williams---sirotkin.html)  
[https://www.formula1.com/en/championship/inside-f1/safety/the-safety-car-and-its-driver/The\\_safety\\_car.html](https://www.formula1.com/en/championship/inside-f1/safety/the-safety-car-and-its-driver/The_safety_car.html)

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SCUDERIA A PUNTI I.A.**



Occorre pronosticare se al termine di una gara (es: Gran Premio) entrambi le monoposto della scuderia indicata otterranno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti.

Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le monoposto della scuderia indicata si classificheranno a punti nella gara di riferimento.

Con l'esito "No" si pronostica che nessuna o solo una delle due monoposto della scuderia indicata terminerà la gara in una posizione da punti.

Esempio:

- Gran Premio di Monza 2017.  
Ferrari - Entrambe le monoposto a punti.

E' necessario pronosticare se entrambe le monoposto della Ferrari otterranno punti nel GP di Monza.

Si procede al rimborso nel caso in cui la scuderia indicata non partecipi alla singola gara, in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **SCUDERIA DEL PRIMO PILOTA RITIRATO**

Occorre pronosticare quale sarà la scuderia del primo pilota a ritirarsi durante la gara di riferimento.

Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati riportati nel referto ufficiale della manifestazione;

nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritiri più di un pilota, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Esempio:

- F1 (2018).  
GP Australia.  
Scuderia del primo pilota ritirato.  
*Lista di Scuderie / Altro / Nessuno.*  
Esito scommessa: Williams Mercedes.

<https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races/979/australia/race-result.html>

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La voce "Nessuna", se presente, contempla che nessun pilota si ritirerà durante il GP.

Se entrambi i piloti della scuderia selezionata non partecipano alla gara (o si ritirano durante il giro di ricognizione), la scommessa accettata su quella scuderia sarà considerata perdente e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SCUDERIA DEL VINCENTE (GARA)**

Occorre pronosticare la scuderia del pilota vincitore della gara 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, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

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

### **SCUDERIA VINCE ALMENO UN GP ENTRO LA DATA**

Occorre pronosticare se la scuderia indicata si aggiudicherà almeno un Gran Premio della manifestazione di riferimento, entro la data specificata.

Esempio:

- Mondiali Formula 1.

Scuderia vince almeno un GP entro la data.

Scuderia Alfa Romeo Sauber F1 Team vince almeno un GP entro il 31/12/2018.

Con il segno "Si" si pronostica che la scuderia indicata vincerà almeno un GP entro il 2018.

Con il segno "No" si pronostica che la scuderia indicata non vincerà nessun GP entro il 2018.

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/team.html>

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se la scuderia non partecipa a nessuna gara (GP) entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

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

### **SCUDERIA VINCE ALMENO UN TITOLO**

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, la scuderia indicata si aggiudicherà almeno un Titolo Mondiale Costruttori della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Mondiali Formula 1.

Team Renault vince il campionato del mondo Costruttori entro il 2020.

Con il segno "Si" si pronostica che il Team Renault vincerà almeno un campionato del mondo Costruttori entro il 2020.

Con il segno "No" si pronostica che il Team Renault non vincerà nessun titolo mondiale Costruttori entro il 2020.

<https://www.fia.com/events/fia-formula-one-world-championship/season-2017/2017-classifications>

<https://www.formula1.com/en/results.html/2017/team.html>

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se la scuderia non partecipa a nessuna gara (GP) entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

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

#### **TEAM A PUNTI SINGOLO GP**

Occorre pronosticare se, in un determinato Gran Premio, entrambi i piloti della scuderia indicata otterranno un punteggio valido per la classifica del campionato del mondo.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra i due piloti otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un pilota. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

#### **TRIPLETTA SI/NO**

La scommessa consiste nel pronosticare se in un determinato Gran Premio un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere la Pole Position, la vittoria del Gran Premio ed il giro più veloce.

#### **TRIPLETTA SI/NO PILOTA**

Occorre pronosticare se, nel Gran Premio di riferimento (GP), il pilota indicato riuscirà ad ottenere (Si) o meno (No) la Pole Position, la vittoria del GP ed il giro più veloce in gara.

Con l'esito "Si" si pronostica che tutte e tre le condizioni dovranno verificarsi.

Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni non si verificherà.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alle qualifiche andranno a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

#### **TUTTI I PILOTI TERMINANO IL PRIMO GIRO**

Occorre pronosticare se tutti i piloti posizionati sulla griglia di partenza ad inizio della gara,

attraverseranno la linea del traguardo al termine del primo giro (Si) o meno (No).

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che tutti i piloti taglieranno il traguardo al termine del primo giro.

Con l'esito "No" si pronostica che almeno un pilota non taglierà il traguardo al termine del primo giro.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O PILOTI CLASSIFICATI NEL GP**

Occorre pronosticare se il numero di piloti classificati al termine di un determinato Gran Premio sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione non dovesse concludersi, le scommesse, il cui esito non è determinabile, saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O PODI PILOTA**

Occorre pronosticare se i podi totali che il pilota conquisterà al termine della manifestazione di riferimento saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

#### **U/O PODI SCUDERIA**

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

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora la scuderia indicata, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **U/O POLE POSITION PILOTA X**

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

Esempio:

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

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso. Qualora il pilota indicato, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; in caso contrario, verrà annullata.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O POLE POSITION SCUDERIA**

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

Esempio:

- F1 (2018).  
U/O 15.5 Pole Position Scuderia Mercedes.  
Pole Position L. Hamilton: 11.  
Pole Position V. Bottas: 2.  
Pole Position Scuderia Mercedes:  $11 + 2 = 13$ .  
Esito scommessa: Under.

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora la scuderia indicata, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

### **U/O PUNTI SCUDERIA**

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

Esempio:

- F1 (2018).

U/O 550.5 Punti Ferrari.

Punti totalizzati Scuderia Ferrari: 571.

Esito scommessa: Over.

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora la scuderia indicata, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

### **U/O TOTALE PUNTI PILOTA X**

Occorre pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il totale dei punti che il pilota proposto conquisterà sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- F1 (2018).
    - U/O 400.5 Punti L. Hamilton.
- Punti totalizzati da Hamilton: 408.  
Esito scommessa: Over.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora il pilota indicato, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; in caso contrario, verrà rimborsata come da regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **U/O RITIRI PILOTA**

Occorre pronosticare se il numero di ritiri effettuati dal pilota indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- F1 (2017).
    - U/O 2.5 ritiri S. Vettel.
- Ritiri Vettel: 2.  
Esito scommessa: Under.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora il pilota indicato, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

### **U/O RITIRI SCUDERIA**

Occorre pronosticare se il numero di ritiri effettuati dalla scuderia indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- F1 (2017).  
U/O 4.5 ritiri Ferrari.  
Ritiri di Vettel: 2.  
Ritiri di Raikkonen: 3.  
Ritiri Scuderia Ferrari: 5.  
Esito scommessa: Over.

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora la scuderia indicata, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

### **U/O VITTORIE PILOTA**

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

Esempio:

- Automobilismo.
  - Mondiali F1 (2018).  
U/O Vittorie Pilota.  
Lewis Hamilton (8.5).  
Sebastian Vettel (4.5).  
Valterii Bottas (2.5).  
Max Verstappen (1.5).  
<https://www.formula1.com/en/results.html/2018/races.html>
  - Mondiali F1 (2020).  
U/O Vittorie Pilota entro il 2020.  
Lewis Hamilton (20,5).  
<http://www.statsf1.com/en/statistiques/pilote/victoire/nombre.aspx>

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **U/O VITTORIE SCUDERIA X**

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

Esempio:

- F1 (2018).  
U/O 5.5 Vittorie Ferrari.  
N° GP vinti Vettel: 5.  
N° GP vinti Räikkönen: 1.  
N° vittorie Ferrari: 6.  
Esito scommessa: Under.

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se la scuderia indicata non partecipa a nessuna gara della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE SI/NO**

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il pilota indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Esempio:

- 24 ore Daytona (2019).
  - Vincente Si/No.  
Alex Zanardi.
- FIA GT World Cup.
  - Vincente Si/No.  
E. Mortara vince GP di Macao (2018).
  - Vincente Si/No.  
E. Mortara vince GP di Macao entro il 2020.

Se il pilota indicato non prende parte alla manifestazione entro la data proposta, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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



### **VINCE TITOLO CON X GARE DI ANTICIPO**

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà matematicamente al primo posto nel campionato di riferimento con un numero di gare di anticipo specificato nell'avvenimento.

La certificazione si basa sui dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione al termine dell'ultima gara utile all'esito della scommessa:

- Se  $X = 2$ , fa fede la classifica al termine della terzultima gara della manifestazione.
- Se  $X = 1$ , fa fede la classifica al termine della penultima gara della manifestazione.

Successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

Esempio:

- Mondiali F1 (2018).

Vince Titolo con X gare di anticipo.

L. Hamilton vince con 1 GP di anticipo (S/N).

Report ufficiale al termine del GP del Brasile:

- Se Hamilton è matematicamente primo in classifica > Esito scommessa: Si.
- Caso contrario > Esito scommessa: No.

In caso di parità di punti tra due o più piloti, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE GRAN PREMIO**

Occorre pronosticare il pilota che vincerà il Gran Premio.

Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse su di lui effettuate sono considerate perdenti.

### **VINCENTE QUALIFICA UFFICIALE**

Occorre pronosticare il pilota che realizzerà il miglior tempo nelle Qualifiche Ufficiali, conquistando la Pole Position.

Se un pilota non partecipa alle prove di Qualifica Ufficiale le scommesse, su di lui effettuate, sono considerate perdenti.

### **VINCENTE SENZA X**

Occorre pronosticare il pilota/la scuderia che vincerà la gara/manifestazione oppure, nel caso di vittoria del pilota/della scuderia X, quello che si piazierà in seconda posizione.

La voce "Altro" contempla l'insieme dei piloti/delle scuderie non presenti nella lista, ad esclusione del pilota/della scuderia X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota/una scuderia che non partecipa alla gara/manifestazione, 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, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

## **BADMINTON**

### **GARA A X PUNTI NEL SET Y**

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori raggiungerà per primo un determinato punteggio nel corso del set indicato.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **NUM.SET 2/3 GIOCATI INCONTRO**

Occorre pronosticare il numero totale dei set disputati in un incontro al meglio dei 3 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 2 set, 3 set.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **NUMERO SET GIOCATI (3/5)**

Occorre pronosticare il numero totale dei set disputati in un incontro al meglio dei 5 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 3 set, 4 set, 5 set.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **RISULTATO ESATTO 2/3**

Occorre pronosticare quale sarà l'esatto risultato finale nell'incontro di riferimento.

Sono previsti 4 possibili esiti:

- Con l'esito "2-0" si pronostica che il primo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo due set a zero;
- Con l'esito "2-1" si pronostica che il primo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo due set a uno;
- Con l'esito "0-2" si pronostica che il secondo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo due set a zero;
- Con l'esito "1-2" si pronostica che il secondo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo due set a uno;

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **RISULTATO ESATTO 3/5**

Occorre pronosticare quale sarà l'esatto risultato finale nell'incontro di riferimento.

Sono previsti 6 possibili esiti:

- Con l'esito "3-0" si pronostica che il primo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo tre set a zero;
- Con l'esito "3-1" si pronostica che il primo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo tre set a uno;
- Con l'esito "3-2" si pronostica che il primo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo tre set a due;
- Con l'esito "0-3" si pronostica che il secondo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo tre set a zero;
- Con l'esito "1-3" si pronostica che il secondo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo tre set a uno;
- Con l'esito "2-3" si pronostica che il secondo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria dell'incontro di riferimento vincendo tre set a due;

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori si aggiudicherà la vittoria nell'incontro di riferimento. Sono possibili 2 esiti:

- Con l'esito "1" si pronostica che il primo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria nell'incontro di riferimento.
- Con l'esito "2" si pronostica che il secondo giocatore indicato si aggiudicherà la vittoria nell'incontro di riferimento.

Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore si ritira prima di scendere in campo. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **TESTA A TESTA SET**

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori si aggiudicherà il set indicato nell'incontro di riferimento

Sono previsti 2 possibili esiti:

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 si aggiudicherà il set indicato.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 si aggiudicherà il set indicato.

La partecipazione di entrambi i giocatori ad ogni singolo set è determinante per la certificazione della scommessa: se uno dei due giocatori si ritira durante un set, chi rimane risulterà vincente. Se il ritiro avviene prima dell'inizio di qualsiasi set, la scommessa sarà rimborsata. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **UNDER/OVER PUNTI SET**

Occorre pronosticare se la somma dei punti totali segnati al termine del set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

## **BANDY**

### **ESITO FINALE 1X2**

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite). Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **VINCENTE**

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.



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

## **BASEBALL**

### **1X2 INNING**

Occorre pronosticare l'esito finale del periodo di gioco indicato.

Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa del periodo di gioco indicato.

Con il segno X si pronostica il pareggio tra le squadre nel periodo di gioco indicato.

Con il segno 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite nel periodo di gioco indicato.

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

### **1X2 ALLA FINE DI INNING X**

Occorre pronosticare quale sarà l'esito 1X2 al termine dell'inning indicato.

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **ALMENO UNA BATTUTA VALIDA NEL PROSSIMO INNING SI/NO**

Occorre pronosticare se, nell'inning indicato, ci sarà almeno una battuta valida (Si) o meno (No).

- Esito Si: nell'inning indicato, almeno una battuta sarà ritenuta valida.
- Esito No: non ci saranno battute valide nell'inning indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **ESITO FINALE 1X2**

Pronostica l'esito della partita, nei soli tempi regolamentari, con la vittoria della squadra di casa (segno 1), il pareggio (segno X) o la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

### **GARA A X (ESCLUSI EXTRA INNING)**

Occorre pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima la soglia di punti prestabilita nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali innings supplementari.

È presente l'esito "Nessuna squadra" nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga il valore soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **GARA A X (INCLUSI EXTRA INNING)**

Occorre pronosticare quale delle due squadre raggiungerà per prima la soglia di punti prestabilita nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali innings supplementari.

È presente l'esito "Nessuno" nel caso in cui nessuna delle due squadre raggiunga il valore soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PARI/DISPARI**

Bisogna pronosticare se la somma finale dei punti di una partita sarà pari o dispari, compresi eventuali tempi supplementari.

### **PARI/DISPARI SQUADRA**

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

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

### **PASSAGGIO TURNO**

Bisogna pronosticare chi passerà il turno tra due squadre in una competizione ad eliminazione diretta.

### **PUNTO SEGNATO - INNING X SI/NO**

Occorre pronosticare se nell'inning indicato sarà segnato almeno un punto (Si) o meno (No).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SEGNA PUNTO N**

Occorre pronosticare quale delle due squadre segnerà il punto indicato dell'incontro di riferimento, eventuali innings supplementari inclusi.

Gli esiti pronosticabili sono:

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **T/T HANDICAP**

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

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

ES:



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

### **T/T HANDICAP ALLA FINE DI INNING**

Occorre pronosticare la squadra che risulterà in vantaggio al termine dell'inning indicato, considerando l'handicap assegnato alla squadra selezionata;

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **TESTA A TESTA MATCH**

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata

### **UNDER/OVER**

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

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **UNDER/OVER CASA**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra in casa alla fine della partita, inclusi eventuali tempi supplementari (extra inning), è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **UNDER/OVER TRASFERTA**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati dalla squadra in trasferta alla fine della partita, inclusi eventuali tempi supplementari (extra inning), è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

#### **UNDER/OVER X PERIODO Y**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati nel periodo indicato è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

#### **U/O PUNTI ALLA FINE DI INNING X**

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

## **BASKET A 3**

### **T/T RISULTATO**

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

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

## **BEACH SOCCER**

### **ESITO 1X2**

Si deve pronosticare l'esito della partita, al termine dei tempi regolamentari.

- Segno 1: vittoria della squadra di casa,
- Segno X: pareggio.
- Segno 2: vittoria della squadra in trasferta.

### **ESITO FINALE 1X2 HANDICAP**

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

Esempio:

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

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **PASSAGGIO TURNO**

Occorre pronosticare, nell'ambito di una determinata manifestazione, chi passerà il turno tra due squadre in una competizione ad eliminazione diretta.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PASSAGGIO TURNO SI/NO**

Occorre pronosticare, nell'ambito di una determinata manifestazione, se una squadra accederà (SI) o meno (NO) alla fase successiva.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **UNDER/OVER**

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

## **BEACH VOLLEY**

### **PARI/DISPARI**

Occorre pronosticare se la somma finale dei punti di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA SET**

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA HANDICAP**

Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro di riferimento tenendo conto dell'handicap assegnato. L'esito della scommessa si ottiene sottraendo il valore dell'handicap al risultato finale della squadra favorita. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **UNDER/OVER PUNTI SET**

Occorre pronosticare se il punteggio finale del set di gioco indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. In caso di sospensione dell'incontro, ai fini della certificazione della scommessa, si fa riferimento al risultato realizzato sul campo in quel set di gioco. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

## **BIATHLON**

### **ACCOPIATA IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali atleti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica della manifestazione oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più atleti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **ATLETA UNDER/OVER MEDAGLIE VINTE**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica dell'atleta indicato, 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, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

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

### **ATLETA UNDER/OVER ORI**

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento, il numero di medaglie d'oro che l'atleta indicato vincerà sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste. Se l'atleta non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **BERSAGLI COLPITI 1° POLIGONO ATLETA X**

Occorre pronosticare quale sarà il numero di bersagli che l'atleta indicato colpirà durante il primo poligono di una gara relativa alla manifestazione di riferimento.

Sono previsti 6 possibili esiti: 0, 1, 2, 3,4 ,5.

Se l'atleta non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso.

In caso di ritiro di un atleta, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.

Esempio:

- Martin Fourcade – Bersagli colpiti 1° poligono.

Pronostico: 5.

Se Fourcade colpisce 5 bersagli nella prima prova di tiro di una gara, la scommessa è vincente.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **BERSAGLI COLPITI TOT ATLETA X**

Occorre pronosticare quale sarà il numero totale di bersagli che l'atleta indicato colpirà durante le prove di tiro di una gara relativa alla manifestazione di riferimento.

Sono previsti 21 possibili esiti: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 ,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

Se l'atleta non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso.

In caso di ritiro di un atleta, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato; in caso contrario verrà annullata.

Esempio:

- Manifestazione con 4 poligoni di tiro.  
Martin Fourcade – Bersagli colpiti Totale.  
Pronostico: 18.

Se Fourcade colpisce un totale di 18 bersagli in una gara con 4 prove di tiro, la scommessa è vincente.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **IN TESTA DOPO PRIMO POLIGONO**

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

Se un atleta, presente nella lista, non prende parte alla gara, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

È presente l'esito altro.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti, si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, l'atleta indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara della manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.



Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 MANIFESTAZIONE**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato si piazierà (Si) o meno (No) nelle prime 10 posizioni al termine della manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa, si prende in considerazione la posizione dell'atleta in una determinata classifica indicata nell'avvenimento (es: classifica generale) e diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

- Coppa del Mondo Biathlon 2018.  
Lisa Vitozzi – tra i primi 10 nella classifica generale della manifestazione (S/N).  
<http://www.fisi.org/biathlon>  
<http://biathlonresults.com/>

Se l'atleta si ritira prima dell'inizio della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

Se l'atleta dovesse ritirarsi durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta valida.

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

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

### **PODIO IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali saranno i tre atleti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più atleti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **SQUADRA UNDER/OVER MEDAGLIE VINTE**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della nazione indicata, 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, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

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

### **SQUADRA UNDER/OVER ORI**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della nazione indicata, 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, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

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

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **T/T DOPO 1° POLIGONO (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale, tra i due atleti indicati, vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine del primo poligono di una gara relativa alla manifestazione di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli atleti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito; nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE SI/NO**

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, l'atleta (o squadra) indicato vincerà la gara/manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Se l'atleta (o squadra) indicato non dovesse prendere parte alla gara/manifestazione entro la data proposta, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **BILIARDO ITALIANA**

### **T/T**

Occorre pronosticare quale dei due giocatori (o squadre) vincerà l'incontro di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare il giocatore (o squadra) che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità di punti tra due o più giocatori (o squadre), si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore (o squadra) che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione sono considerate perdenti.

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

## **BILIARDO POOL**

### **T/T INCONTRO**

Occorre pronosticare quale dei due giocatori (o squadre) vincerà l'incontro di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare il giocatore (o squadra) che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità di punti tra due o più giocatori (o squadre), si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore (o squadra) che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione sono considerate perdenti.

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

## **BOB**

### **PIAZZATO SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

**PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

**PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

**T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

**VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **BOWLING**

### **ESITO FINALE 1X2**

La scommessa consiste nell'individuare l'esito finale di una gara.

Gli esiti possibili sono tre: 1 – X – 2.

Con il segno 1, si pronostica la vittoria del primo giocatore (o squadra) in palinsesto; con il segno 2, si pronostica la vittoria del secondo giocatore (o squadra) in palinsesto; con il segno X, si pronostica il pareggio tra i due giocatori (o squadre).

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore (o squadra) a vincere la gara/manifestazione di riferimento.

Se un giocatore (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, è squalificato o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità di punti tra due o più giocatori (o squadre), qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento ADM, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

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

## **BOWLS**

### **1X2 SET**

Occorre pronosticare quale dei due giocatori (o squadre) si aggiudicherà il set indicato nell'incontro di riferimento. Sono previsti 3 possibili esiti.

Con l'esito "1" si pronostica che il primo giocatore (o squadra) si aggiudicherà il set indicato.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra i due giocatori (o squadre) al termine del set indicato.

Con l'esito "2" si pronostica che il secondo giocatore (o squadra) si aggiudicherà il set indicato.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.



### **T/T MATCH RISULTATO**

Occorre pronosticare quale dei due giocatori (o squadre) vincerà l'incontro di riferimento. Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale squadra vincerà la manifestazione di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti. In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

## **CALCIO A 5**

### **1X2 PRIMO TEMPO**

Occorre pronosticare quale sarà il risultato del primo tempo di una partita, senza tenere conto di quanto accadrà nel secondo tempo.

### **DOPPIA CHANCE**

La doppia chance deriva dal classico 1X2 e permette di pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili.

La doppia chance IN (1X) offre una quota relativa alla vittoria o al pareggio della squadra di casa. La doppia chance OUT (X2) offre una quota relativa alla vittoria o al pareggio della squadra in trasferta.

La doppia chance IN-OUT (12) offre una quota relativa alla vittoria della squadra di casa o di quella in trasferta.

### **ESITO 1X2 EXTRA TIME**

Occorre pronosticare quale sarà l'esito dei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa nei soli tempi supplementari.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre nei soli tempi supplementari.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite nei soli tempi supplementari.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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.

### **ESITO FINALE 1X2**

Si deve pronosticare l'esito della partita, con la vittoria della squadra di casa (segno 1), il pareggio (segno X) o la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

### **GOAL/NO GOAL**

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno un goal durante i tempi regolamentari della manifestazione di riferimento, esclusi eventuali supplementari e rigori.

I possibili esiti sono:

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

Esempio:

- Serie A:
  - Luparense - Acqua&Sapone Unigross: 1-1.  
Esito vincente: Goal.
  - Real Rieti - Pescara: 2-0.  
Esito vincente: No Goal.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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.

### **RISULTATO ESATTO 26 ESITI**

Occorre pronosticare l'esatto risultato finale della partita.

### **SEGNA PROSSIMO GOAL**

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

Gli esiti pronosticabili sono:

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

Esempio:

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **SEGNA PROSSIMO GOAL EXTRA TIME**

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

Gli esiti pronosticabili sono:

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **TEMPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOAL 1X2**

Confronta il numero di goal segnati nell'incontro.

Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia maggiore di quelli segnati nel secondo tempo.

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

Con il segno 2, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sia minore di quelli segnati nel secondo tempo.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

#### **UNDER/OVER**

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati alla fine dei tempi regolamentari di una partita sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

#### **U/O EXTRA TIME**

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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.

#### **U/O GOAL NEL 1^ TEMPO**

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati durante il primo tempo dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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.

## **CANOA**

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se l'atleta (o la squadra) indicato si piazierà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa.

Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

## **CANOTTAGGIO**

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se l'atleta (o la squadra) indicato si piazierà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa.

Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

## CICLISMO

### **ACCOPIATA IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali ciclisti (o squadre) saranno rispettivamente al primo e al secondo posto al termine di una gara/tappa (o manifestazione).

E' presente l'esito Altro.

Se un ciclista o una squadra, presente nella lista, non prende parte alla gara/tappa (o manifestazione) o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti. Nel caso in cui, al termine della gara/tappa (o manifestazione), due o più ciclisti (o squadre) avranno ottenuto lo stesso tempo/punteggio si rimanda al regolamento ADM secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

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

### **CICLISTA IN TESTA ALLA TAPPA X**

Occorre pronosticare quale ciclista sarà in testa alla classifica ufficiale di riferimento ad una specifica tappa.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **CICLISTA VINCE ALMENO UNA TAPPA SI/NO**

Occorre pronosticare se il ciclista X vincerà almeno una tappa della manifestazione di riferimento.

Se il ciclista si ritira prima dell'inizio della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

Se il ciclista dovesse ritirarsi durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta valida.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **CICLISTA VINCE ALMENO UNA CLASSICA MONUMENTO**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà almeno una delle corse dette "classiche monumento" nella stagione specificata.

Le manifestazioni di interesse sono le seguenti:

- MILANO-SANREMO
- GIRO DELLE FIANDRE
- PARIGI-ROUBAIX

- LIEGI-BASTOGNE-LIEGI
- GIRO DI LOMBARDIA.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **CICLISTA VINCE LA TAPPA X SI/NO**

Occorre pronosticare se un ciclista sarà il vincitore della tappa di riferimento indicata. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **DISTACCO TAPPA**

Occorre pronosticare quale sarà il distacco tra i primi due classificati al termine della tappa di riferimento.

Sono presenti 5 esiti.

Con l'esito "stesso tempo" si pronostica che, al termine della tappa, il distacco sarà pari a 0 secondi.

Con l'esito "1-10" si pronostica che, al termine della tappa, il distacco sarà compreso tra 1 e 10 secondi.

Con l'esito "11-30" si pronostica che, al termine della tappa, il distacco sarà compreso tra 11 e 30 secondi.

Con l'esito "31-60" si pronostica che, al termine della tappa, il distacco sarà compreso tra 31 e 60 secondi.

Con l'esito "più di 1 minuto" si pronostica che, al termine della tappa, il distacco sarà maggiore di 1 minuto.

La certificazione dei risultati avviene sulla base della classifica di tappa diramata dalla manifestazione:

Esempio:

Giro d'Italia (2016).

- Tappa 3 (Arnhem - Km 190).

Corridore	Tempo	Distacco
1) Marcel Kittel	4h 23' 45"	0' 00"
2) Elia Viviani	4h 23' 45"	0' 00"

<http://www.giroaditalia.it/it/classifiche/2016/?tpp=819>

Esito scommessa: stesso tempo.

- Tappa 4 (Praia a mare - Km 200).

Corridore	Tempo	Distacco
1) Diego Ulissi	4h 46' 51"	0' 00"
2) Tom Dumoulin	4h 46' 56"	0' 05"

<http://www.giroditalia.it/it/classifiche/2016/?tpp=821>

Esito scommessa: 1-10.

- Tappa 6 (Roccaraso - Km 157).

Corridore	Tempo	Distacco
1) Tim Wellens	4h 40' 05"	0' 00"
2) Jakob Fuglsang	4h 41' 24"	01' 19"

<http://www.giroditalia.it/it/classifiche/2016/?tpp=825>

Esito scommessa: più di 1 minuto.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **DOPPIETTA ATLETA X**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato si aggiudicherà entrambe le gare proposte nell'avvenimento (Si) o meno (No), realizzando una doppietta.

La certificazione della scommessa è subordinata alla partecipazione dell'atleta ad entrambe le gare oggetto di scommessa; in caso contrario si procederà al rimborso della scommessa.

Se l'atleta, viene squalificato da una gara per falsa partenza o qualsiasi altro motivo, la scommessa sarà ritenuta perdente.

Esempio:

- Speciali Ciclismo.

Gara 1) Liegi Bastogne Liegi (21/04/2018)

Gara 2) Mondiali su Strada (30/09/2018) - Gara in linea "Maschile élite".

Vincenzo Nibali vincerà sia la Gara 1) che la Gara 2) (S/N).

Alejandro Valverde vincerà sia la Gara 1) che la Gara 2) (S/N).

Con l'esito "Si" si pronostica che l'atleta indicato si aggiudicherà entrambe le gare proposte nell'avvenimento, realizzando una doppietta.

Con l'esito "No" si pronostica che l'atleta indicato non realizzerà la doppietta.

Nel caso in cui le manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dagli organismi ufficiali delle manifestazioni di riferimento.

### **IL MIGLIORE DELLA LISTA**

Si deve individuare, tra i ciclisti della lista proposta, chi occuperà la migliore posizione nella classifica finale di tappa.



Le scommesse sono valide e il giocatore non ha diritto ad alcun rimborso, anche quando il ciclista si ritira prima o durante la tappa.

### **IL MIGLIORE DELLA LISTA NEL GIRO CICLISTICO**

Si deve individuare, tra i ciclisti della lista proposta, chi occuperà la migliore posizione nella classifica finale del giro ciclistico. Le scommesse sono valide e il giocatore non ha diritto ad alcun rimborso, anche quando il ciclista si ritira prima o durante la competizione.

### **ITALIANI SUL PODIO**

La scommessa consiste nel pronosticare il numero di ciclisti di nazionalità italiana che, in una determinata corsa, arriveranno nei primi tre posti

### **ITALIANI SUL PODIO SI/NO**

La scommessa consiste nel pronosticare se un atleta italiano salirà sul podio oppure no.

### **ITALIANO VINCE IL TOUR**

Occorre pronosticare se sarà un italiano il vincitore del tour di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **ITALIANO VINCE LA TAPPA**

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

### **MAGLIA AZZURRA AL TERMINE DELLA TAPPA X**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia azzurra al termine della tappa X di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **MAGLIA BIANCA AL TERMINE DELLA TAPPA X**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia bianca al termine della tappa X di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **MAGLIA CICLAMINO AL TERMINE DELLA TAPPA X**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia ciclamino al termine della tappa X di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **MAGLIA GIALLA AL TERMINE DELLA TAPPA X**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia gialla al termine della tappa x di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **MAGLIA ROSA AL TERMINE DELLA TAPPA X**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia rosa al termine della tappa X di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **MAGLIA ROSSA AL TERMINE DELLA TAPPA X**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia rossa al termine della tappa X di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **N. ITAL. PRIMI 10 POSTI MANIF.**

Occorre pronosticare il numero di italiani presenti nei primi 10 posti della classifica della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **NAZIONALITA' VINCITORE FINALE**

Occorre pronosticare la nazionalità del ciclista che vincerà la tappa/gara indicata o una determinata classifica della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Le scommesse effettuate relativamente a ciclisti di una determinata nazionalità che non partecipano, si ritirano o sono tutti squalificati dalla manifestazione di riferimento sono considerate perdenti.

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

### **NUMERO CLASSICHE MONUMENTO VINTE DAL CICLISTA**

Occorre pronosticare l'esatto numero di corse ciclistiche dette "classiche monumento" vinte dal ciclista indicato nella stagione specificata.

Le manifestazioni di interesse sono le seguenti:

- MILANO-SANREMO
- GIRO DELLE FIANDRE
- PARIGI-ROUBAIX
- LIEGI-BASTOGNE-LIEGI
- GIRO DI LOMBARDIA.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, il ciclista indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se il ciclista non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 MANIFESTAZIONE**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazierà (Si) o meno (No) nelle prime 10 posizioni al termine della manifestazione di riferimento.

Se il ciclista si ritira prima dell'inizio della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

Se il ciclista dovesse ritirarsi durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta valida.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO SUL PODIO MANIFESTAZIONE**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazierà (Si) o meno (No) nelle prime tre posizioni al termine della manifestazione di riferimento.

Se il ciclista si ritira prima dell'inizio della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

Se il ciclista dovesse ritirarsi durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta valida.

Esempio:

- Giro d'Italia 2016.  
Vincenzo Nibali – piazzato sul podio (Classifica generale - maglia rosa) S/N.  
Giacomo Nizzolo – piazzato sul podio (Classifica a punti - maglia rossa) S/N.  
<http://www.giroditalia.it/it/classifiche/2016/?tpp=875>

- Giro d'Italia 2017.

Fernando Gaviria - piazzato sul podio (Classifica a punti - maglia ciclamino) S/N.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazierà (Si) o meno (No) tra i primi 10 al termine di una determinata gara (o tappa) della manifestazione di riferimento.

Se il ciclista indicato non partecipa alla gara (o tappa), la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Esempio:

- Giro d'Italia 2016.

Vincenzo Nibali - piazzato tra i primi 10 della Tappa 8 (14/05/2016) S/N.

<http://www.giroditalia.it/it/classifiche/2016/?tpp=849>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazierà (Si) o meno (No) tra i primi 6 al termine di una determinata gara (o tappa) della manifestazione di riferimento.

Se il ciclista indicato non partecipa alla gara (o tappa), la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Esempio:

- Giro d'Italia 2016.

Vincenzo Nibali - piazzato tra i primi 6 della Tappa 20 (28/05/2016) S/N.

<http://www.giroditalia.it/it/classifiche/2016/?tpp=873>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PODIO IN ORDINE**

Si deve pronosticare l'esatto ordine nella composizione del podio al termine di una gara/tappa (o manifestazione).

E' presente l'esito Altro.

Se un ciclista o una squadra, presente nella lista, non prende parte alla gara/tappa (o manifestazione) o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti.

Nel caso in cui, al termine della gara/tappa (o manifestazione), due o più ciclisti (o squadre) avranno ottenuto lo stesso tempo/punteggio si rimanda al regolamento ADM secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

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

### **PODIO NON IN ORDINE**

Si deve pronosticare la composizione del podio al termine di una gara/tappa (o manifestazione), indipendentemente dall'ordine d'arrivo dei ciclisti (o squadre) proposti.

E' presente l'esito Altro.

Se un ciclista o una squadra, presente nella lista, non prende parte alla gara/tappa (o manifestazione) o si ritira durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti.

Nel caso in cui, al termine della gara/tappa (o manifestazione), due o più ciclisti (o squadre) avranno ottenuto lo stesso tempo/punteggio si rimanda al regolamento ADM secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

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

### **RITIRO ENTRO DATA X**

Occorre pronosticare se, entro la data di chiusura dell'avvenimento, il ciclista indicato si ritirerà dalle competizioni (Si) o meno (No).

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il ciclista indicato, entro la data di chiusura dell'avvenimento, si ritirerà da ogni tipo di competizione agonistica.

Con l'esito "No" si pronostica che il ciclista indicato, entro la data di chiusura dell'avvenimento, non si ritirerà da ogni tipo di competizione agonistica.

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 sito/canale ufficiale del ciclista e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa.

### **TAPPE VINTE DA UN CORRIDORE**

Occorre pronosticare il numero esatto di tappe che verranno vinte dal ciclista indicato in una determinata manifestazione, scegliendo tra 6 possibili esiti.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito

non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TEAM VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra di appartenenza del ciclista che vincerà la tappa/gara indicata o una determinata classifica della manifestazione di riferimento.

La voce “Altro”, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione di riferimento sono considerate perdenti. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra i due ciclisti indicati otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi i ciclisti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un ciclista. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

### **ULTIMO CLASSIFICATO**

Occorre pronosticare chi occuperà l'ultima posizione al termine della manifestazione di riferimento. E' presente l'esito altro. Ai fini della scommessa verranno considerati esclusivamente i ciclisti che taglieranno il traguardo dell'ultima tappa. In caso di ex aequo si applica la regola stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **UNDER/OVER**

Occorre pronosticare se il numero dei partecipanti che termineranno una specifica gara sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio: Under and Over 146,5

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

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O CICLISTI CON MAGLIA X NELLA MANIFESTAZIONE**

Occorre pronosticare il numero di ciclisti differenti che avranno indossato una determinata maglia al termine della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Giro d'Italia (2016).  
U/O 6,5 ciclisti con maglia rosa nella manifestazione.  
N° ciclisti differenti con maglia rosa al termine del Giro 2016: 8.  
Esito scommessa: Over.

<http://www.giroditalia.it/it/classifiche/2016/>

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **UNDER/OVER TAPPE CICLISTA**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà un numero di tappe inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito, durante la manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa verranno considerate unicamente le tappe individuali, sono quindi escluse le tappe a cronometro a squadre.

La scommessa sarà considerata valida nei suoi esiti se il ciclista prenderà parte almeno ad una tappa nella manifestazione di riferimento. Nel caso in cui il ciclista non dovesse prendere parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **VINCENTE**

Si deve individuare chi vincerà la tappa o la competizione oggetto di scommessa. Nel caso di mancata partecipazione alla competizione di un concorrente, le scommesse accettate su quel concorrente sono ritenute perdenti

### **VINCENTE SI/NO**

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il ciclista indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Esempio:

- Mondiali su Strada.
  - Vincente Si/No.  
Alejandro Valverde vince Corsa in linea maschile élite entro il 30/09/2018.  
Esito scommessa: Si.  
[http://www.memoire-du-cyclisme.eu/championnats/chpt\\_mondial.php](http://www.memoire-du-cyclisme.eu/championnats/chpt_mondial.php)  
<http://www.tissottiming.com/2018/crdwch/us-en/default/Stage/12/Results#anchor>
  - Vincente Si/No.  
Remco Evenepoel vince Corsa in linea maschile U21 entro 31/12/2021.  
[http://www.memoire-du-cyclisme.eu/championnats/chpt\\_mondial\\_u23.php](http://www.memoire-du-cyclisme.eu/championnats/chpt_mondial_u23.php)  
<http://www.innsbruck-tirol2018.com/it/risultati/>

Se l'atleta indicato non dovesse prendere parte alla manifestazione entro la data proposta nell'avvenimento, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

#### **VINCENTE MAGLIA A POIS**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia a pois al termine della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **VINCENTE MAGLIA A POIS BLU**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia a pois blu al termine della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **VINCENTE MAGLIA VERDE**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia verde al termine della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **VINCENTE MAGLIA X**

Occorre pronosticare chi indosserà la maglia indicata al termine della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **VINCE GIRO+TOUR**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà sia il Giro d'Italia che il Tour de France nella stagione specificata.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

#### **VINCE GIRO+VUELTA**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà sia il Giro d'Italia che la Vuelta di Spagna nella stagione specificata.



La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

#### **VINCE TOUR+VUELTA**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà sia il Tour de France che la Vuelta di Spagna nella stagione specificata.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

#### **VINCE GIRO+MONDIALI SU STRADA**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà sia il Giro d'Italia che la corsa in linea dei Mondiali su Strada nella stagione specificata.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

#### **VINCE TOUR+MONDIALI SU STRADA**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà sia il Tour de France che la corsa in linea dei Mondiali su Strada nella stagione specificata.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

#### **VINCE VUELTA+MONDIALI SU STRADA**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà sia la Vuelta di Spagna che la corsa in linea dei Mondiali su Strada nella stagione specificata.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

#### **VINCE GIRO+TOUR+MONDIALI SU STRADA**

Occorre pronosticare se il ciclista indicato vincerà il Giro d'Italia, il Tour de France e la corsa in linea dei Mondiali su Strada nella stagione specificata.

La scommessa è da ritenersi valida anche nel caso in cui il ciclista in oggetto non dovesse prendere parte ad una o più corse indicate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

## CICLISMO CICLOCROSS

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se un ciclista (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara (o tappa) / manifestazione di riferimento.

Se il ciclista (o squadra) indicato non partecipa alla gara (o tappa) / manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà il ciclista (o squadra) che si classificherà al primo posto al termine di una gara (o tappa) / manifestazione.

Se il ciclista (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara (o tappa) / manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più ciclisti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## CICLISMO SU PISTA

### PIAZZATO NEI PRIMI X SI/NO

Occorre pronosticare se il ciclista indicato si piazierà (Si) o meno (No) nelle prime X posizioni al termine di una determinata gara (o tappa) / manifestazione di riferimento.

Se il ciclista indicato non partecipa alla gara (o tappa) / manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

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

### VINCENTE

Occorre pronosticare quale ciclista (o squadra) si classificherà al primo posto al termine di una gara (o tappa) / manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Le scommesse effettuate relativamente ad un ciclista (o squadra) che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla gara (o tappa) / manifestazione sono considerate perdenti.

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

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

## COMBINATA NORDICA

### PIAZZATO SUL PODIO

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### PIAZZATO TRA I PRIMI 6

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **CRICKET**

### **TESTA A TESTA RISULTATO**

Consiste nel pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro di riferimento. Il risultato valido è quello conseguito includendo eventuali super over. Se una partita dovesse venire abbandonata a causa di interferenze esterne, le scommesse verranno ritenute nulle. Se il match viene cancellato, le scommesse saranno annullate a meno che la partita non si giochi entro le 24 ore dall'orario annunciato inizialmente. Per tutti gli altri casi valgono le regole ufficiali della competizione.

### **VINCENTE**

Si deve pronosticare quale sarà la squadra, tra quelle proposte, ad aggiudicarsi la manifestazione di riferimento.

## CURLING

### **PIAZZATO SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.



Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **ESPORTS - BASKET**

### **ESITO INCONTRO 1X2**

Occorre pronosticare con quale esito termineranno i tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Sono possibili 3 esiti.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

**T/T**



Occorre pronosticare quale squadra (o giocatore) vincerà l'incontro di riferimento, compresi eventuali tempi supplementari.

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

Per le manifestazioni in cui non sono previsti eventuali tempi supplementari, la scommessa andrà a rimborso in caso di pareggio.

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

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre indicate vincerà l'incontro di riferimento, compresi eventuali tempi supplementari.

Per le manifestazioni in cui non sono previsti eventuali tempi supplementari, la scommessa andrà a rimborso in caso di pareggio.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **ESPORTS DOTA 2**

### **ESITO FINALE 1X2**

Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro della manifestazione di riferimento.

Sono possibili 3 esiti.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre al termine dell'incontro indicato.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.

- Esports Dota 2.  
Dota Pit League (Season 3).  
Power Rangers - Evil Geniuses: 1-1.  
(21/03/2015).  
Esito scommessa: X.

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **ESITO 1X2 HANDICAP**

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro di riferimento considerando l'handicap (espresso in mappe) assegnato ad una delle due squadre.

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

Esempi:

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

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 2**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 1-1; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito

entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 3**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 5**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **RISULTATO ESATTO INCONTRO 21 ESITI**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **SQUADRA CHE DISTRUGGE 1^ TORRE MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre distruggerà la prima torre avversaria nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA CHE DISTRUGGE CASERMA Y MAP X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre distruggerà la caserma avversaria "Y" nella mappa indicata "X" dell'incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA CHE RECUPERA IL 1 AEGIS MAP X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre raccoglierà la prima aegis nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito o qualora non si sia raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA CON PIU ELIMINAZIONI MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre farà il maggior numero di kills nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **T/T**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre si aggiudicherà l'incontro di riferimento.

Esempio:

- Dota 2.  
The International (2018).  
OG – PSG.LGD.  
Risultato incontro: 3-2.  
Esito: 1.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre indicate vincerà l'incontro di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la

scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.  
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **T/T HANDICAP**

Occorre pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato (espresso in mappe);  
il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa; se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.  
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.  
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **T/T HANDICAP ELIMINAZIONI MAPPA X**

Occorre pronosticare quale delle due squadre farà il maggior numero di kills (eliminazioni) nella mappa indicata, considerando l'handicap (espresso in numero di kills) assegnato ad una delle due squadre.  
Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.  
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.  
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA NELLA MAPPA**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre si aggiudicherà la mappa indicata dell'incontro di riferimento.  
Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla mappa X di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima mappa per almeno un esito.  
In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.  
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O TORRI DISTRUTTE MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di torri distrutte nella mappa indicata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.  
Esempio:

- Dota 2.  
The International (2018).  
U/O 10,5 Torri distrutte mappa 2.  
Team Secret – Vici Gaming.

N° Torri distrutte mappa 2: 9.

Esito: Under.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O CASERME DISTRUTTE MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di caserme distrutte nella mappa indicata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Dota 2.  
The International (2018).  
U/O 9,5 Caserme distrutte mappa 3.  
Team Secret – Vici Gaming.  
N° Caserme distrutte mappa 3: 10.  
Esito: Over.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O AEGIS RACCOLTE MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di aegis raccolte nella mappa indicata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O ELIMINAZIONI EROI MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero di kills totali della mappa indicata sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **UNDER/OVER MAPPE NELL'INCONTRO**

Occorre pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Dota 2.  
The International (2018).  
U/O 3,5 Mappe.  
Team Secret – Vici Gaming.  
Risultato incontro: 2-1.  
Esito: Under.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

## **ESPORTS HEARTHSTONE**

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **T/T MATCH RISULTATO**

Occorre pronosticare quale squadra (o giocatore) vincerà l'incontro di riferimento.

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

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

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale squadra, tra le due indicate, vincerà l'incontro di riferimento.

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

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **1X2 MATCH**

Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro della manifestazione di riferimento.

Sono possibili 3 esiti.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre al termine dell'incontro indicato.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

## **ESPORTS - HEROES OF THE STORM**

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.



## ESPORTS LEAGUE OF LEGENDS

### ESITO 1X2 HANDICAP

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro di riferimento considerando l'handicap (espresso in mappe) assegnato ad una delle due squadre.

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

Esempi:

- Team Liquid – Cloud9.  
Risultato incontro: 3-0
  - 1X2 H(+2)  
Risultato scommessa: 1-0  
Esito scommessa: 1.
  - 1X2 H(+3)  
Risultato scommessa: 0-0.  
Esito scommessa: X.  
[https://www.lolesports.com/en\\_US/na-lcs/na\\_2018\\_summer/matches/playoffs/grand-final](https://www.lolesports.com/en_US/na-lcs/na_2018_summer/matches/playoffs/grand-final)
- Fnatic – Invictus Gaming.  
Risultato incontro: 0-3.
  - 1X2 H(-2)  
Risultato scommessa: 0-1.  
Esito scommessa: 2.  
[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/elimination/r3m1](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/elimination/r3m1)

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### ESITO FINALE 1X2

Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro della manifestazione di riferimento.

Sono possibili 3 esiti.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre al termine dell'incontro indicato.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **T/T**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre si aggiudicherà l'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.

LCK Summer (2018).

PlayOff:

KT Rolster – Griffin.

Risultato incontro: 3-2.

Esito: 1.

[https://www.lolesports.com/en\\_US/lck/lck\\_2018\\_summer/matches/playoffs\\_bracket/grand-final](https://www.lolesports.com/en_US/lck/lck_2018_summer/matches/playoffs_bracket/grand-final)

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori (o squadre) proposti vincerà l'incontro di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **T/T HANDICAP**

Occorre pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato (espresso in mappe);

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **T/T NELLA MAPPA**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre si aggiudicherà la mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.  
World Championship (2018).  
Fnatic – Invictus Gaming.  
T/T mappa 1.  
Esito: 2.  
T/T mappa 2.  
Esito: 2.  
T/T mappa 3.  
Esito: 2.

[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/elimination/r3m1](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/elimination/r3m1)

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla mappa X di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima mappa per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **UNDER/OVER MAPPE NELL'INCONTRO**

Occorre pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- LoL.  
LCS North America (2018).  
PlayOff:  
Team Liquid – Cloud 9.  
U/O 3,5 Mappe.  
Risultato incontro: 3-0.  
Esito: Under.

[https://www.lolesports.com/en\\_US/na-lcs/na\\_2018\\_summer/matches/playoffs/grand-final](https://www.lolesports.com/en_US/na-lcs/na_2018_summer/matches/playoffs/grand-final)

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 2**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 1-1; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito

entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 3**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 5**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **RISULTATO ESATTO INCONTRO 21 ESITI**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, si procederà al rimborso della scommessa, come previsto dal regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

### **SQUADRA CHE DISTRUGGE 1^ INIBITORE MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre distruggerà il primo inibitore avversario nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.  
World Championship (2018).  
Fnatic – Invictus Gaming.  
[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/elimination/r3m1](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/elimination/r3m1)  
Squadra che distrugge 1^ inibitore mappa 1.  
Esito: 2.

<https://matchhistory.na.leagueoflegends.com/en/#match-details/TRLH4/1002520047?gameHash=8cffa869f41c162a&tab=overview>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA CHE DISTRUGGE 1^ TORRE MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre distruggerà la prima torre avversaria nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.  
World Championship (2018).  
Fnatic – Invictus Gaming.  
[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/elimination/r3m1](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/elimination/r3m1)  
Squadra che distrugge 1^ torre mappa 1.  
Esito: 2.  
<https://matchhistory.na.leagueoflegends.com/en/#match-details/TRLH4/1002520047?gameHash=8cffa869f41c162a&tab=overview>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA CHE SCONFIGGE 1^ DRAGO MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre sconfiggerà il primo drago nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.  
World Championship (2018).  
Group Stage – Group D:  
Fnatic – 100 Thieves.  
[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/group\\_d/fnc-vs-100](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/group_d/fnc-vs-100)  
Squadra che sconfigge 1^ drago mappa 1.  
Esito: 1.  
<https://matchhistory.na.leagueoflegends.com/en/#match-details/TRLH4/1002490569?gameHash=ea661486276a3438&tab=overview>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA CHE SCONFIGGE 1^ BARONE MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre sconfiggerà il primo barone nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.  
World Championship (2018).  
Group Stage – Group D:  
Fnatic – 100 Thieves.  
[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/group\\_d/fnc-vs-100](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/group_d/fnc-vs-100)  
Squadra che sconfigge 1^ barone mappa 1.  
Esito: 1.  
<https://matchhistory.na.leagueoflegends.com/en/#match-details/TRLH4/1002490569?gameHash=ea661486276a3438&tab=overview>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA PRIMA ELIMINAZIONE MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre farà la prima kill nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.  
World Championship (2018).  
Group Stage – Group D:  
Fnatic – 100 Thieves.  
[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/group\\_d/fnc-vs-100](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/group_d/fnc-vs-100)  
Squadra prima kill mappa 1.  
Esito: 1.  
<https://matchhistory.na.leagueoflegends.com/en/#match-details/TRLH4/1002490569?gameHash=ea661486276a3438&tab=overview>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SQUADRA CON PIU ELIMINAZIONI MAPPA X**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre farà il maggior numero di kills nella mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Esempio:

- LoL.

World Championship (2018).

Group Stage – Group D:

Fnatic – 100 Thieves.

[https://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2018/matches/group\\_d/nc-vs-100](https://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2018/matches/group_d/nc-vs-100)

Squadra con più kills mappa 1.

Esito: 1.

<https://matchhistory.na.leagueoflegends.com/en/#match-details/TRLH4/1002490569?gameHash=ea661486276a3438&tab=overview>

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O TORRI DISTRUTTE MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di torri distrutte nella mappa indicata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- LoL.  
LCS North America (2018).  
Team Liquid – Cloud 9.  
U/O 10,5 Torri distrutte mappa 2.  
N° Torri distrutte mappa 2: 9.  
Esito: Under.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **U/O BARONI DISTRUTTI MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di baroni distrutti nella mappa indicata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- LoL.  
LCS North America (2018).  
Team Liquid – Cloud 9.  
U/O 1,5 Baroni distrutti mappa 3.  
N° Baroni distrutti mappa 3: 1.  
Esito: Under.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O DRAGONI DISTRUTTI MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di draghi nella mappa indicata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- LoL.  
LCS North America (2018).  
Team Liquid – Cloud 9.  
U/O 3,5 Draghi distrutti mappa 1.  
N° Draghi distrutti mappa 1: 3.  
Esito: Under.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O INHIBITORS DISTRUTTI MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di inibitori distrutti nella mappa indicata dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- LoL.  
LCS North America (2018).  
Team Liquid – Cloud 9.  
U/O 2,5 Inibitori distrutti mappa 2.  
N° Inibitori distrutti mappa 2: 2.  
Esito: Under.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O ELIMINAZIONE EROI MAPPA X**

Occorre pronosticare se il numero di kills totali della mappa indicata sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.



Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto senza aver maturato esito e nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due esiti, 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 ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare, all'interno di una lista, il vincitore (giocatore o team), della manifestazione di riferimento. È previsto l'esito "Altro".

Esempio:

- League of Legends (LoL).

Mondiali 2017.

*SK Telecom T1 (SKT). Royal Never Give Up (RNG). Misfits (MSF).*

*Immortals (IMT). Hong Kong Attitude (HKA). Young Generation (YG). Altro.*

<https://euw.leagueoflegends.com/it/news/esports/esports-editorial/aggiornamento-campionato-mondiale-2017>.

<https://euw.leagueoflegends.com/it/news/esports/esports-editorial/informazioni-sul-campionato-mondiale-2017>.

[http://www.lolesports.com/en\\_US/worlds/world\\_championship\\_2017/schedule/elim/Finals](http://www.lolesports.com/en_US/worlds/world_championship_2017/schedule/elim/Finals)

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **ESPORTS STARCRAFT 2**

### **ESITO FINALE 1X2**

Occorre pronosticare l'esito finale 1X2 dell'incontro della manifestazione di riferimento.

Sono possibili 3 esiti.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre al termine dell'incontro indicato.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite.

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 2**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 2 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 1-1; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 3**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 3 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 5**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 5 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 7**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 7 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 4-0; 4-1; 4-2; 4-3; 3-4; 2-4; 1-4; 0-4.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **RISULTATO ESATTO BEST OF 9**

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento al meglio delle 9 mappe.

Sono previsti i seguenti esiti: 5-0; 5-1; 5-2; 5-3; 5-4; 4-5; 3-5; 2-5; 1-5; 0-5.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **T/T MATCH RISULTATO**

Occorre pronosticare quale squadra (o giocatore) vincerà l'incontro di riferimento.

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

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

### **T/T HANDICAP**

Occorre pronosticare la squadra (o il giocatore) che si aggiudicherà l'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato (espresso in mappe);

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **T/T MAPPA**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre (o giocatori) si aggiudicherà la mappa indicata dell'incontro di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla mappa X di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima mappa per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale squadra, tra le due indicate, vincerà l'incontro di riferimento.

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

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **UNDER/OVER MAPPA**

Occorre pronosticare se il numero totale di mappe disputate nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **FLOORBALL**

### **ESITO FINALE 1X2**

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **T/T**

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

## FOOTBALL AMERICANO

### 1X2 QUARTI

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà il quarto indicato.

Sono previsti 3 possibili esiti:

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

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### CHI SEGNA PER PRIMO

Occorre pronosticare quale squadra realizzerà il primo punto dell'incontro, supplementari esclusi.

Sono previsti 3 possibili esiti per questo tipo di scommessa: Squadra 1, Squadra 2 o Nessuna delle due.

### MARGINE VITTORIA

Occorre pronosticare lo scarto di punti tra le due squadre al termine della partita, compresi eventuali tempi supplementari. Il risultato di suddetta operazione dovrà essere riscontrato nell'apposita tabella prestabilita, dove a ciascuna voce è assegnata una quota.

### MARGINE DI VITTORIA CON 7 ESITI

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti tra le due squadre, al termine dei tempi regolamentari, scegliendo fra i sette esiti elencati:

A+14: Il team A vince con uno scarto di 15 punti o più punti;

A 8-14: Il team A vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);

A 1-7: Il team A vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi);

0: La partita finisce con un risultato di parità;

B 1-7: il team B vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi).

B 8-14: il team B vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);

B+14: Il team B vince con uno scarto di 15 o più punti.

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

### MARGINE VITTORIA 7 (OT INCL.)

Occorre pronosticare quale sarà lo scarto di punti tra le due squadre al termine dell'incontro di

riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 7 possibili esiti:

Team 1 - 1-6: il team 1 vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 6 punti (inclusi);

Team 1 - 7-13: il team 1 vince con uno scarto compreso tra 7 (inclusi) e 13 punti (inclusi);

Team 1 - >13: il team 1 vince con uno scarto di 14 o più punti;

0: la partita finisce con un risultato di parità;

Team 2 - 1-6: il team 2 vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 6 punti (inclusi);

Team 2 - 7-13: il team 2 vince con uno scarto compreso tra 7 (inclusi) e 13 punti (inclusi);

Team 2 - >13: il team 2 vince con uno scarto di 14 o più punti.

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

### **METODO PRIMA REALIZZAZIONE – 6 SCELTE**

Occorre pronosticare il metodo con cui una determinata squadra realizzerà il primo punto dell'incontro, supplementari inclusi.

Sono previsti 6 esiti possibili per questo mercato:

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

Esempio: New England Patriots @ New York Jets.

Il cliente scommette che la prima azione da punti dei New England Patriots sarà un touchdown.

Se la prima azione da punti dei New England nell'incontro è un touchdown, la scommessa è vincente.

Se il primo punto nell'incontro non è un touchdown dei New England, la scommessa è perdente.

### **PARI/DISPARI**

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine dell'incontro, compresi eventuali tempi supplementari, sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PARI/DISPARI QUARTI**

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.

### **POSSIBILE FINALE**

Occorre pronosticare quale accoppiata di squadre, tra quelle proposte, disputerà la finale indicata della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Possibile finale NFL 2017 (Super Bowl LII).  
*Lista di esiti / Altro.*  
(04/02/2018).  
Esito vincente: New England Patriots - Philadelphia Eagles.
- Possibile finale NFL 2016 (Super Bowl LI).  
*Lista di esiti / Altro.*  
(05/02/2017).  
Esito vincente: New England Patriots - Atlanta Falcons.  
<https://www.nfl.com/super-bowl>

È prevista la voce “Altro” che contempla tutte le altre combinazioni di squadre.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **PRIMA SCELTA DRAFT NFL**

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, sarà eletto prima scelta assoluta del Draft NFL entro la data specificata nell'avvenimento.

È presente l'esito “Altro”.

Esempio:

- NFL.  
Prima scelta Draft NFL 2018.  
*Lista di nomi / Altro.*  
<http://www.nfl.com/news/story/0ap3000000897667/article/browns-secure-no-1-pick-of-draft-with-loss-to-bears>

Se il giocatore presente nella lista si dovesse ritirare dal draft, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il rimborso della scommessa.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PRIMO GIOCATORE IN TOUCHDOWN**

Occorre pronosticare quale giocatore realizzerà il primo touchdown durante l'incontro, supplementari inclusi. Il cliente ha la possibilità di selezionare un giocatore come primo



realizzatore di un touchdown, oppure che non ci saranno touchdown (esito "nessuno"), oppure "altro". Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Esempio: New England Patriots vs New York Jets

Il cliente scommette che Tom Brady (Patriots) è il giocatore a realizzare il primo touchdown.

Se Tom Brady è il giocatore che realizza il primo touchdown, la scommessa è vincente.

Se qualsiasi altro giocatore realizza il primo touchdown o non vengono realizzati touchdown, la scommessa è perdente.

### **PROSSIMA SQUADRA GIOCATORE**

Occorre pronosticare quale sarà la prossima squadra di un determinato giocatore, alla data indicata nell'avvenimento.

Esempio:

- NFL.

Prossima squadra Kirk Cousins.

(10/04/2018).

*Lista di squadre / Altro / Nessuna.*

Esito scommessa: Minnesota Vikings.

<http://www.nfl.com/news/story/0ap3000000921509/article/kirk-cousins-officially-joins-minnesota-vikings>

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La voce "Nessuna", se presente, indica che il giocatore proposto non cambierà nessuna squadra (la voce "Nessuna" può essere omessa nel caso in cui nella lista sarà inserita la squadra di appartenenza del giocatore all'inizio della sessione di mercato).

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 comunicato ufficiale diramato dai club e dalle principali agenzie di stampa.

### **QUALIFICATA AI PLAYOFF**

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, la squadra proposta otterrà un piazzamento utile per qualificarsi (Si) o meno (No) ai Play off al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- NFL.

Atlanta Falcons - Qualificata ai Play off nella stagione 2016/2017.

<http://www.nfl.com/schedules/2016/POSTNFL>

- Miami Dolphins - Qualificata ai Play Off entro il 2019.

(30/12/2018).

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine del campionato, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **QUARTO CON PIU' PUNTI**

Occorre pronosticare in quale dei quattro quarti dell'incontro di riferimento verranno segnati il maggior numero di punti.

Sono previsti 5 possibili esiti.

- Con l'esito "1^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 1° quarto.
- Con l'esito "2^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 2° quarto.
- Con l'esito "3^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 3° quarto.
- Con l'esito "4^ QUARTO" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 4° quarto.
- Con l'esito "PAREGGIO" si pronostica che il numero di punti segnati in almeno due dei quarti con il punteggio più alto sarà uguale.

Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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.

### **SQUADRA CHE SEGNA TOUCHDOWN X NEL MATCH INCL.TS**

Occorre pronosticare quale squadra segnerà il touchdown indicato dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.

Gli esiti pronosticabili sono:

- Team 1: la squadra in casa segnerà il touchdown indicato
- Nessuna squadra: il touchdown indicato non verrà segnato.
- Team 2: la squadra ospite segnerà il touchdown indicato.

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

### **SUPERBOWL MVP**

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore che riceverà il premio di miglior giocatore della partita (Most Valuable Player), oppure altro. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede

il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TEMPO CON IL PUNTEGGIO PIU' ALTO**

Occorre pronosticare in quale dei tempi regolamentari verranno segnati il maggior numero di punti.

Sono previsti 3 possibili esiti.

- Con l'esito "primo tempo" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 1° tempo.
- Con l'esito "secondo tempo" si pronostica che il maggior numero di punti verrà totalizzato nel 2° tempo.
- Con l'esito "pareggio" si pronostica che il numero di punti segnati tra il 1° ed il 2° tempo sarà uguale.

Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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.

### **TESTA A TESTA CON HANDICAP**

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

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

Nei casi in cui la partita termini in parità anche al termine dei tempi supplementari, si procede con il rimborso.

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Denver	Dallas	(4)	20-17	16-17	2
Pittsburgh	New England	(-4)	18-21	18-17	1

### **TESTA A TESTA RISULTATO**

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari. Nei casi in cui la partita termini in parità anche al termine dei tempi supplementari, si procede con il rimborso.

### **TOUCHDOWN GIOCATORE SI/NO INC. TS (LEGABILE)**

Occorre pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) almeno un touchdown nell'incontro, comprensivo di eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse verranno rimborsate.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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

### **ULTIMO GIOCATORE IN TOUCHDOWN**

Occorre pronosticare quale giocatore realizza l'ultimo touchdown durante l'incontro, supplementari inclusi. Il cliente ha la possibilità di selezionare un giocatore come ultimo realizzatore di un touchdown, oppure che non ci saranno touchdown (esito "nessuno"), oppure "altro". Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

Esempio: New England Patriots @ New York Jets

Il cliente scommette che Tom Brady (Patriots) sarà il giocatore a realizzare l'ultimo touchdown.

Se Tom Brady è il giocatore che realizza l'ultimo touchdown, la scommessa è vincente.

Se qualsiasi altro giocatore realizza l'ultimo touchdown o non vengono realizzati touchdown, la scommessa è perdente.

### **U/O**

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O FIELD GOAL**

Occorre pronosticare se il numero totale di Field Goal realizzati da entrambe le squadre nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.

Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.

(19/11/2017).

<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>

Field Goals (Made) (Team 1 + Team 2) = 1 + 4 = 5.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O FIELD GOAL TEAM 1**

Occorre pronosticare se il numero di Field Goal realizzati dalla squadra di casa nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Field Goals (Made) (Team 1) = 1.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O FIELD GOAL TEAM 2**

Occorre pronosticare se il numero di Field Goal realizzati dalla squadra ospite nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Field Goals (Made) (Team 2) = 4.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O PRIMO TEMPO**

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine del primo tempo sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso

qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O PRIMO TEMPO CASA**

Occorre pronosticare se i punti totali segnati dalla squadra in casa al termine del primo tempo sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O PRIMO TEMPO OSPITE**

Occorre pronosticare se i punti totali segnati dalla squadra ospite al termine del primo tempo sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O PUNTI TEAM 1**

Occorre pronosticare se i punti totali segnati dalla squadra in casa, compresi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O PUNTI TEAM 2**

Occorre pronosticare se i punti totali segnati dalla squadra ospite, compresi eventuali tempi supplementari, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O QUARTI**

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine del quarto indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O SACK INCONTRO**

Occorre pronosticare se il numero totale di sack realizzati da entrambe le squadre, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
New England Patriot – Atlanta Falcons.  
(05/02/2017).  
[http://www.nfl.com/gamecenter/2017020500/2016/POST22/patriots@falcons?icampaign=GC\\_schedule\\_rr#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000783776&tab=analyze&analyze=boxscore](http://www.nfl.com/gamecenter/2017020500/2016/POST22/patriots@falcons?icampaign=GC_schedule_rr#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000783776&tab=analyze&analyze=boxscore)  
Sacks (Team 1 + Team 2) = 5 + 5 = 10.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O VITTORIE SQUADRA**

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, il numero di vittorie della squadra indicata sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono valide le vittorie della squadra indicata durante la regular season e la post-season (playoff); non viene presa in considerazione la pre-season della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- NFL (2017).  
U/O vittorie squadra.  
Philadelphia Eagles - U/O vittorie squadra 15,5.  
N° vittorie P. Eagles: 16 vittorie (13 in regular season + 3 in post-season (playoff)).  
Esito scommessa: Over.  
<http://www.nfl.com/scores/2017/REG17>

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **U/O VITTORIE SQUADRA REGULAR SEASON**

Occorre pronosticare se il numero di vittorie della squadra indicata, durante la stagione regolare del campionato oggetto di scommessa, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- NFL (2017).  
U/O vittorie squadra regular season.  
New England Patriots - U/O vittorie 11,5.  
N° vittorie E. Patriots: 13.  
Esito scommessa: Over.  
<http://www.nfl.com/scores/2017/REG17>  
<https://www.patriots.com/schedule/2017/>

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **U/O YARD**

Occorre pronosticare se il numero totale di yard guadagnate da entrambe le squadre, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione, si considera la somma delle yard nette di ciascuna squadra, incluse le yard perse per i sack.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Total Net Yards (Team 1 + Team 2) = 393 + 429 = 822.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O YARD COMPLETE CON CORSE**



Occorre pronosticare se il numero totale di yard completate con corse da entrambe le squadre, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Net Yards Rushing (Team 1 + Team2) = 173 + 146 = 319.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O YARD COMPLETATE CON CORSE TEAM 1**

Occorre pronosticare se il numero di yard completate con corse dalla squadra di casa, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Net Yards Rushing (Team 1) = 173.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O YARD COMPLETATE CON CORSE TEAM 2**

Occorre pronosticare se il numero di yard completate con corse dalla squadra ospite, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>

Net Yards Rushing (Team 2) = 146.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O YARD COMPLETATE CON PASSAGGI**

Occorre pronosticare se il numero totale di yard completate con passaggi da entrambe le squadre, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Net Yards Passing (Team 1 + Team2) = 220 + 283 = 503.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O YARD COMPLETATE CON PASSAGGI TEAM 1**

Occorre pronosticare se il numero di yard completate con passaggi dalla squadra di casa, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Net Yards Passing (Team 1) = 220.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **U/O YARD COMPLETATE CON PASSAGGI TEAM 2**

Occorre pronosticare se il numero di yard completate con passaggi dalla squadra ospite, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Net Yards Passing (Team 2) = 283.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O YARD TEAM 1**

Occorre pronosticare se il numero di yard guadagnate dalla squadra di casa, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione, si considera la somma delle yard nette della squadra di casa, incluse le yard perse per i sack.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.  
(19/11/2017).  
<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>  
Total Net Yards (Team 1) = 393.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O YARD TEAM 2**

Occorre pronosticare se il numero di yard guadagnate dalla squadra ospite, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Ai fini della refertazione, si considera la somma delle yard nette della squadra ospite, incluse le yard perse per i sack.

Esempio:

- NFL 2017/2018.

Buffalo Bills - Los Angeles Chargers.

(19/11/2017).

<http://www.nfl.com/gamecenter/2017111907/2017/REG11/bills@chargers#menu=gameinfo%7CcontentId%3A0ap3000000879736&tab=analyze&analyze=boxscore>

Total Net Yards (Team 2) = 429.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O YARDS COMPLETATE CON CORSE GIOCATORE X INC. E.T.**

Occorre pronosticare se le yard completate con corse dal giocatore indicato, nell'incontro di riferimento, saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Philadelphia Eagles – Houston Texans.  
U/O 64,5 Yards Corse J. Ajayi.  
Rushing > Yds = 57.  
Esito scommessa: Under.

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O YARDS LANCIATE GIOCATORE INCL. OT**

Occorre pronosticare se le yard completate con passaggi dal giocatore indicato, nell'incontro di riferimento, saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Miami Dolphins – New England Patriots.  
U/O 399,5 Yards Lanciate T. Brady.  
Passing > Yds = 505.  
Esito scommessa: Over.

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **U/O YARD COMPLETE IN RICEZIONE GIOCATORE X INC. E.T.**

Occorre pronosticare se le yard ricevute dal giocatore indicato, nell'incontro di riferimento, saranno inferiori (Under) o superiori (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Esempio:

- NFL 2017/2018.  
Minnesota Vikings – Miami Dolphins.  
U/O 99,5 Yards Ricevute D. Amendola.  
Receiving > Yds = 152.  
Esito scommessa: Over.

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **VINCENTE TITOLO MVP**

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore che riceverà il premio di miglior giocatore della partita (Most Valuable Player). È presente l'esito altro. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

## **FOOTBALL AUSTRALIANO**

#### **ESITO FINALE 1X2**

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **T/T**

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi gli esiti e alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

In caso contrario, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

## FRECCETTE

### **DOPPIA CHANCE IN**

Si deve pronosticare se il risultato al termine dell'incontro vedrà la vittoria del giocatore di casa, o il pareggio (segno 1X) oppure la vittoria del giocatore ospite (segno 2).

Per giocatore di casa si intende quello scritto a sinistra nella descrizione dell'avvenimento e per giocatore ospite si intende quello scritto a destra nella descrizione dell'avvenimento.

### **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.

### **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.

### **ESITO FINALE 1X2**

La scommessa consiste nell'individuare il risultato di una gara. Gli esiti possibili sono tre: 1 – X – 2. Con il segno 1, si pronostica la vittoria del primo giocatore in palinsesto; con il segno 2, si pronostica la vittoria del secondo giocatore in palinsesto; con il segno X, si pronostica il pareggio tra i due giocatori.

Si specifica che questo mercato include l'opzione del pareggio e verrà pertanto offerto solo quando un incontro può terminare in parità.

La validità della scommessa è subordinata all'effettiva partecipazione alla gara di entrambi i giocatori; se uno o entrambi i giocatori oggetto di scommessa non partecipano al match di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (si rimanda al regolamento ADM).

### **T/T**

Pronostica il giocatore che vincerà l'incontro.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procederà al rimborso della scommessa.

### **T/T LEG X**

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il leg indicato.

La partecipazione di entrambi i giocatori al leg indicato è determinante per la certificazione della scommessa; se uno dei due giocatori si ritira durante il leg indicato, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio del leg indicato, la scommessa sarà rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **T/T LEG X SET Y**

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il leg X del set Y.

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

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

#### **T/T SET X**

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il set indicato.

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

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

#### **U/O SET**

Occorre pronosticare se i set giocati nell'incontro saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito. In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **VINCENTE**

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

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

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



## **FREESTYLE**

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **GOLF**

### **1X2 GIOCATORI (LEGABILE)**

Occorre pronosticare, secondo il tradizionale sistema 1X2, quale tra i due golfisti (o squadre oggetto di scommessa) otterrà il miglior piazzamento nella classifica finale del torneo di riferimento.

Ai fini della scommessa non vengono considerati eventuali Playoff.

- Con il segno "1" si pronostica che il primo giocatore indicato otterrà un miglior piazzamento nella classifica al termine della manifestazione di riferimento.
- Con il segno "X" si pronostica che, al termine della manifestazione, entrambi i giocatori avranno lo stesso piazzamento in classifica.
- Con il segno "2" si pronostica che il secondo giocatore indicato otterrà un miglior piazzamento nella classifica al termine della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i golfisti (o squadre oggetto di scommessa) partecipano al torneo di riferimento, ovvero se effettuano almeno un colpo nel primo giorno di gara; si effettua quindi la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima manifestazione per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **1X2 GOLF**

La scommessa consiste nell'individuare il risultato di una gara tra singoli golfisti. Gli esiti possibili sono tre: 1 – X – 2. Con il segno 1, si pronostica la vittoria del primo golfista in palinsesto; con il segno 2, si pronostica la vittoria del secondo golfista in palinsesto; con il segno X, si pronostica il pareggio tra i due golfisti.

La validità della scommessa è subordinata all'effettiva partecipazione alla gara di entrambi i golfisti; se uno o entrambi i golfisti oggetto di scommessa non partecipano al match di riferimento, le scommesse vanno a quota 1,00 (si rimanda al regolamento ADM).

### **1X2 NELLA GIORNATA**

Occorre pronosticare quale squadra vincerà nella giornata oggetto di scommessa.

### **1X2 ROUND X (LEGABILE)**

Si deve pronosticare, secondo il tradizionale sistema 1X2, quale tra i due golfisti (o squadre oggetto di scommessa) otterrà il miglior piazzamento al termine del giro indicato della manifestazione di riferimento.

Le scommesse sono valide se entrambi i golfisti (o squadre oggetto di scommessa) partecipano al giro indicato; si effettua quindi la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione al giro di entrambi gli esiti ed alla conclusione del medesimo giro per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **BUCA IN UNO NEL TORNEO SI/NO**

Occorre pronosticare se nel corso delle giornate di gara verrà realizzata almeno una buca con un solo colpo.

### **GIOCATORE VINCE ALMENO UN TORNEO MAJOR**

Occorre pronosticare se il giocatore indicato vincerà almeno un Torneo Major, nel corso della stagione specificata nell'avvenimento.

Per Tornei Major si intendono i seguenti quattro tornei: The Masters, U.S. Open, The Open Championship e PGA Championship.

<http://golfmajorchampionships.com/byYear>.

Esempio:

- Speciali Golf (2018).  
Dustin Johnson vince almeno un Majors S/N.  
<http://golfmajorchampionships.com/byYear>.  
[http://www.masters.com/en\\_US/index.html](http://www.masters.com/en_US/index.html).  
<http://www.usopen.com/>.  
<https://www.theopen.com/>.  
<https://www.pga.com/events/pgachampionship/>.

Solo nel caso di mancata partecipazione a tutti e quattro i Majors da parte del giocatore indicato, le scommesse relative a quest'ultimo saranno rimborsate.

In tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Si deve individuare chi vincerà la competizione oggetto di scommessa.

## **HOCKEY SU GHIACCIO**

### **1X2 + GOAL/NOGOAL**

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sul Goal/No Goal al termine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Gli esiti possibili sono: 1 + Goal; 1 + No Goal; X + Goal; X + No Goal; 2 + Goal; 2 + No Goal.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **1X2 EXTRA TIME**

Occorre pronosticare il risultato finale della partita, nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa, con il segno X il pareggio, con il segno 2 la vittoria della squadra in trasferta.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **1X2 PERIODO X**

Occorre pronosticare l'esito finale del periodo di gioco indicato.

Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa nel periodo indicato.

Con il segno X il loro pareggio nel periodo indicato.

Con il segno 2 la vittoria della squadra ospite nel periodo indicato.

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

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **DOPPIA CHANCE**

La doppia chance deriva dal classico 1X2 e permette di pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili al termine dei tempi regolamentari.

La doppia chance IN (1X) offre una quota relativa alla vittoria o al pareggio della squadra di casa. La doppia chance OUT (X2) offre una quota relativa alla vittoria o al pareggio della squadra in trasferta.

La doppia chance IN-OUT (12) offre una quota relativa alla vittoria della squadra di casa o di quella in trasferta.

### **ESITO FINALE 1X2**

La scommessa consiste nell'individuare l'esito dell'incontro tra 2 squadre al termine dei tempi regolamentari.

- Segno 1: vittoria squadra di casa.
- Segno X: pareggio.
- Segno 2: vittoria squadra ospite.

### **ESITO FINALE 1X2 CON HANDICAP**

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari, considerando l'handicap (espresso in goal) assegnato ad una delle due squadre. Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Es:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Pittsburgh	Montreal	(2)	4-3	2-3	2
Boston	Buffalo	(-2)	6-7	6-5	1

### **GARA A GOAL**

Occorre pronosticare quale squadra segnerà per prima il numero di goal indicato.

La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.

Sono previsti 3 esiti possibili.

Esempio: gara a 3 goal.

Con il segno "Team 1" si pronostica che la squadra di casa segnerà per prima 3 goal nell'incontro di riferimento.

Con il segno “Nessuno” si pronostica che nessuna delle due squadre segnerà 3 goal nei regolamentari dell’incontro.

Con il segno “Team 2” si pronostica che la squadra ospite segnerà per prima 3 goal nell’incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **GOAL/NOGOAL PERIODO X**

Occorre pronosticare se, nel corso del solo periodo indicato, segneranno entrambe le squadre (Goal) o meno (No Goal).

Es: Goal/No Goal Periodo 2.

Ai fini della scommessa, il risultato valido è quello relativo al solo risultato parziale del secondo periodo dell’incontro di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **INCONTRO AGLI SHOOTOUT**

Occorre pronosticare se si andrà (Si) o meno (No) agli shootout nell’incontro di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PARI DISPARI PERIODO**

Occorre pronosticare se la somma totale dei goal realizzati in un determinato periodo dell’incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari.

Il risultato di 0-0 è considerato pari.

Es: Pari/Dispari Periodo 3.

Ai fini della scommessa, il risultato valido è quello relativo al solo risultato parziale del terzo periodo dell’incontro, esclusi eventuali tempi supplementari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PARI/DISPARI**

Consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dei tempi regolamentari, sarà un numero pari o un numero dispari. (Il risultato finale di 0-0 è considerato Pari).

### **PARI/DISPARI SQUADRA CASA**

Consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dei tempi regolamentari dalla squadra di casa, sarà un numero pari o un numero dispari.

### **PARI/DISPARI SQUADRA OSPITE**

Consiste nel pronosticare se la somma totale dei goal realizzati al termine dei tempi regolamentari dalla squadra ospite, sarà un numero pari o un numero dispari.

### **PASSAGGIO TURNO**

Bisogna pronosticare chi passerà il turno tra due squadre in una competizione ad eliminazione diretta.

### **PERIODO CON MAGGIOR GOAL**

Occorre pronosticare in quale periodo dell'incontro di riferimento verranno segnati più goal.

Sono previsti 4 possibili esiti: "1° periodo", "2° periodo", "3° periodo", "pareggio".

Con l'esito "1° periodo" si pronostica che il maggior numero di goal verrà segnato nel primo periodo.

Con l'esito "2° periodo" si pronostica che il maggior numero di goal verrà segnato nel secondo periodo.

Con l'esito "3° periodo" si pronostica che il maggior numero di goal verrà segnato nel terzo periodo.

Con l'esito "pareggio" si pronostica che il maggior numero di goal dell'incontro verrà segnato in 2 o più periodi.

Esempio 1)

Se il punteggio al termine del 1° periodo è di 2-1, sono stati segnati 3 goal nel 1° periodo.

Se il punteggio al termine del 2° periodo è di 3-2, sono stati segnati 2 goal nel 2° periodo.

Se il punteggio al termine del 3° periodo è di 4-2, è stato segnato solo 1 goal nel 3° periodo.

Esito scommessa: 1° periodo.

Esempio 2)

Se nel 1° e nel 2° periodo vengono segnati 2 goal e nel 3° periodo ne viene segnato solo 1, la selezione vincente è "pareggio".

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.



Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **QUALIFICATA AI PLAY-OFF**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) ai play-off al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

Esempio:

al termine della regular season di NHL, 8 squadre della Eastern e della Western Conference competono nei play-off della Stanley Cup.

- NHL 2017/2018.

Boston Bruins raggiunge i play-off (S/N).

- Con l'esito "Si" si pronostica che i Boston Bruins arrivano ai play off.
- Con l'esito "No" si pronostica che i Boston Bruins non si qualificano ai play off.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi motivo, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

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

#### **RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà ai quarti di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

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

#### **RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alle semifinali della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

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

#### **FINALISTA SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alla finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Ai fini della scommessa, le eventuali finali per il 3° e 4° posto non saranno prese in considerazione.

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

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

#### **SEGNA GOAL EXTRA TIME**

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

Sono previsti 3 possibili esiti.

Esito "Team 1": la squadra di casa segnerà il goal indicato.

Esito "Nessuno": il goal indicato non sarà segnato.

Esito "Team 2": la squadra ospite segnerà il goal indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **SEGNA GOAL**

Occorre pronosticare quale squadra segnerà il goal indicato durante l'incontro di riferimento entro il termine dei tempi regolamentari.

Con l'esito "TEAM 1" si pronostica che il goal indicato sarà segnato dalla squadra in casa.

Con l'esito "Nessuno" si pronostica che nessuna squadra segnerà il goal indicato.

Per "TEAM2" si pronostica che il goal indicato sarà segnato dalla squadra ospite.

La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **SEGNA ULTIMO GOAL**

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

Sono previsti 3 possibili esiti.

Esito "Team 1": la squadra di casa segnerà l'ultimo goal nei regolamentari dell'incontro.

Esito "Nessuno": non verrà segnato alcun goal nei regolamentari dell'incontro di riferimento.

Esito "Team 2": la squadra ospite segnerà l'ultimo goal nei regolamentari dell'incontro.

Esempio:

- NHL (26/05/2017) > Pittsburgh Penguins - Ottawa Senators: 3-2 (2-2).  
1° goal nei T.R. dell'incontro (09:55 del 2°P) > Pittsburgh Penguins.  
2° goal nei T.R. dell'incontro (10:15 del 2°P) > Ottawa Senators.  
3° goal nei T.R. dell'incontro (11:44 del 3° P) > Pittsburgh Penguins.  
4° goal nei T.R. dell'incontro (14:41 del 3° P) > Ottawa Senators.

Esito scommessa: Team 2.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **SOMMA GOAL**

Consiste nel pronosticare il numero dei goal segnati in una partita al termine dei tempi regolamentari

scegliendo tra una delle seguenti fasce: 0-2; 3-4; 5-6; 7-8; > 8.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **T/T EXTRA TIME**

Occorre pronosticare quale squadra vincerà l'incontro di riferimento, considerando i soli tempi supplementari ed eventuali shootout.

- NHL (2018).  
Winnipeg Jets - St. Louis Blues: 5-4 (4-4).  
(23/10/2018).  
Esito scommessa: 1.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **T/T HANDICAP PERIODO**

Occorre pronosticare la squadra che vincerà al termine di un determinato periodo, considerando l'handicap assegnato al numero di goal della squadra selezionata.

Calcola l'esito della scommessa sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio della squadra cui è stato assegnato:

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TERMINE DELL'INCONTRO**

Occorre pronosticare quando terminerà l'incontro di riferimento e verrà determinato il vincitore. Sono previsti tre esiti possibili: "Tempi regolamentari", "Tempi supplementari" e "Shootout". Con l'esito "Tempi regolamentari" si pronostica che una delle due squadre vincerà l'incontro entro la fine del 3° periodo dei TR. Con l'esito "Tempi supplementari" si pronostica che il vincitore dell'incontro è determinato ai TS. Con l'esito "Shootout" si pronostica che il vincitore dell'incontro è determinato ai rigori. Esempio:

- NHL (26/05/2017) > Pittsburgh Penguins - Ottawa Senators: 3-2 (2-2).  
TR: 2-2.  
TS: 3-2.  
Esito scommessa: "Tempi supplementari".

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### T/T RISULTATO

La scommessa consiste nel pronosticare quale squadra vincerà l'incontro. Sono inclusi eventuali tempi supplementari e shootout.

### T/T HANDICAP

Occorre pronosticare, quale delle due squadre vincerà l'incontro, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato a una delle due squadre. Sono inclusi eventuali tempi supplementari e shootout. Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Pittsburgh	Montreal	(2)	4-3	2-3	2
Boston	Buffalo	(-2)	6-7	6-5	1

### U/O GOAL

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati al termine dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari) in una partita è inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

**U/O GOAL TEAM1**

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, al termine dei tempi regolamentari, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

**U/O GOAL TEAM 1 INCL. T.S.**

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra di casa nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Sono compresi eventuali tempi supplementari (extra time), shootout esclusi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

**U/O GOAL TEAM2**

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine dei tempi regolamentari, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

**U/O GOAL TEAM 2 INCL. T.S.**

Si deve pronosticare se il numero totale di goal segnati dalla squadra ospite nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Sono compresi eventuali tempi supplementari (extra time), shootout esclusi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

**U/O GOAL NEL PERIODO**

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati durante il periodo indicato di una partita sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

## **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **KABADDI**

### **ESITO FINALE 1X2**

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

## **VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

## **KARATE**

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare l'atleta (o squadra) che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Le scommesse effettuate relativamente ad un atleta (o squadra) che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti.

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

## **LACROSSE**

### **T/T RISULTATO**

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) a vincere la gara/manifestazione di riferimento.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.



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

## **MEDAGLIERE**

### **ATLETA UNDER/OVER MEDAGLIE**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica dell'atleta indicato, 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, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

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

### **ATLETA UNDER/OVER MEDAGLIE ORO**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica dell'atleta indicato, 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, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

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

### **SQUADRA UNDER/OVER MEDAGLIE**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della nazione indicata, 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, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

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

### **SQUADRA UNDER/OVER MEDAGLIE ORO**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della nazione indicata, 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, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

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

## **MOTOCICLISMO**

### **A PUNTI SI/NO**

Occorre pronosticare se al termine di una gara (es: Gran Premio) il pilota indicato otterrà un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota indicato si classificherà a punti nella gara di riferimento.

Con l'esito "No" si pronostica che il pilota indicato non terminerà la gara in una posizione da punti.

Esempio:

- Gran Premio d'Italia 2017.  
Valentino Rossi a punti.  
<http://www.motogp.com/it/Inside+MotoGP/Punti>

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **ACCOPIATA IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali piloti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica della manifestazione oggetto di scommessa.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più piloti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **CADUTA PILOTA SI/NO**

Occorre pronosticare se il pilota proposto sarà protagonista di una caduta (Si) o meno (No) durante il GP indicato.

Si specifica che per caduta si intende una perdita di controllo con conseguente arresto del mezzo. Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota proposto sarà protagonista di una caduta nel corso del GP indicato.

Con l'esito "No" si pronostica che il pilota proposto non effettuerà alcuna caduta nel corso del GP indicato.

Se il pilota proposto non partecipa alla gara indicata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **CAMBIA SCUDERIA ENTRO DATA X**

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

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota, entro la data di chiusura dell'avvenimento, correrà per

un team diverso rispetto a quello con il quale correva al momento dell'apertura della scommessa. Con l'esito "No" si pronostica che il pilota, entro la data di chiusura dell'avvenimento, non correrà per un team diverso rispetto a quello con il quale correva al momento dell'apertura della scommessa.

La scommessa sarà considerata perdente anche nell'eventualità in cui il pilota indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni farà fede il sito/canale ufficiale del pilota/scuderia e/o il comunicato delle maggiori agenzie di stampa.

#### **CLASSIFICATO SI/NO INFO AGG (LEGABILE)**

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà (Si) o meno (No) al termine della gara (GP) di riferimento.

La certificazione della scommessa dipende dalla partecipazione alla gara del pilota; nei casi contrari si procede al rimborso della scommessa.

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

#### **CLASSIFICATO SI/NO INFO AGG**

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà (Si) o meno (No) al termine della gara (GP) di riferimento.

La certificazione della scommessa dipende dalla partecipazione alla gara del pilota; nei casi contrari si procede al rimborso della scommessa.

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

#### **DISTACCO PUNTI CLASSIFICA FINALE**

Occorre pronosticare quanti saranno i punti di distacco tra i due piloti indicati, al termine della manifestazione di riferimento.

Sono previsti 12 esiti raggruppate in altrettante fasce.

Con l'esito "stesso punteggio" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà pari a 0 punti.

Con l'esito "1-10" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 1 e 10 punti.

Con l'esito "11-20" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 11 e 20 punti.

Con l'esito "21-30" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 21 e 30 punti.

Con l'esito "31-40" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 31 e 40 punti.

Con l'esito "41-50" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 41 e 50 punti.

Con l'esito "51-60" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 51 e 60 punti.

Con l'esito "61-70" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 61 e 70 punti.

Con l'esito "71-80" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 71 e 80 punti.

Con l'esito "81-90" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 81 e 90 punti.

Con l'esito "91-100" si pronostica che al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà compreso tra 91 e 100 punti.

Con l'esito "Più di 100" si pronostica che, al termine della manifestazione, il distacco tra i due piloti indicati sarà maggiore di 100 punti.

Esempi:

- MotoGP (2017).

Classifica finale

Pilota	Punti finali	Distacco Punti
Marc Márquez	298	90
Valentino Rossi	208	

Esito scommessa: 81-90.

<http://www.motogp.com/it/Results+Statistics/2017>

- MotoGP (2016).

Classifica finale

Pilota	Punti finali	Distacco Punti
Marc Márquez	298	49
Valentino Rossi	249	

Esito scommessa: 41-50.

<http://www.motogp.com/it/Results+Statistics/2016>

- MotoGP (2015).

Classifica finale.

Pilota	Punti finali	Distacco Punti
Valentino Rossi	325	83
Marc Márquez	242	

Esito scommessa: 81-90.

<http://www.motogp.com/it/Results+Statistics/2015>

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti alla manifestazione di riferimento; in caso contrario, si procede con il rimborso della scommessa.

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

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

#### **LEADER AL TERMINE DEL 1° GIRO**

Pronostica quale pilota attraverserà la linea del traguardo in prima posizione al termine del primo giro di gara.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

#### **MIGLIORE DELLA LISTA GRAN PREMIO**

Occorre pronosticare il pilota, tra quelli indicati sulla lista, che otterrà il miglior piazzamento al termine della gara.

#### **MIGLIORE DELLA LISTA QUALIFICA UFFICIALE**

Occorre pronosticare il pilota, tra quelli indicati sulla lista, che otterrà il miglior piazzamento al termine delle qualifiche ufficiali.

#### **MIGLIORE GRUPPI**

Occorre pronosticare il pilota, tra quelli indicati, che otterrà il miglior piazzamento nel gruppo.

#### **NUMERO GARE CONCLUSE PILOTA**

Occorre pronosticare il numero di gare (GP) che il pilota indicato concluderà effettivamente nella stagione indicata della manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa si tengono in considerazione solo le gare ufficiali alle quali il pilota partecipa.

Si procede al rimborso nel caso in cui il pilota indicato non partecipa a nessuna gara; in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **NUMERO GARE CONCLUSE SENZA CADUTA PILOTA**

Occorre pronosticare il numero di gare (GP) che il pilota indicato concluderà effettivamente, senza caduta, nella stagione indicata della manifestazione di riferimento.

Si specifica che per caduta si intende una perdita di controllo con conseguente arresto del mezzo. L'eventuale caduta del pilota, che riprenderà la gara tagliando il traguardo, non verrà conteggiata ai fini della scommessa:

- Manifestazione di 20 GP.  
Pilota: in 15 GP taglia il traguardo, senza caduta.  
Pilota: in 2 GP taglia il traguardo, dopo caduta.  
Pilota: in 3 GP si ritira.

Numero Gare Concluse Senza Caduta Pilota: 15.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara (GP) nella stagione indicata della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

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

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se il pilota indicato salirà (Si) o meno (No) sul podio nella gara specificata.

Esempio:

- Gran Premio di Giappone 2017.  
Marquez M. - Piazzato sul podio.  
È necessario pronosticare se Marc Marquez terminerà il GP di Giappone in una delle prime tre posizioni.  
<http://www.motogp.com/it/event/Japan>

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

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO SUL PODIO I.A. (MANIFESTAZIONE)**

Occorre pronosticare se il pilota indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine della manifestazione di riferimento.

Con il segno "Si" si pronostica che il pilota indicato arriverà tra i primi tre al termine della manifestazione.

Con il segno "No" si pronostica che il pilota indicato non arriverà tra i primi tre al termine della manifestazione.

Esempio:

- Mondiale - MotoGP (2015).  
Valentino Rossi sul podio S/N.  
Esito scommessa: Si  
[http://resources.motogp.com/files/results/2015/VAL/MotoGP/RidersPerformance.pdf?v1\\_b2572612](http://resources.motogp.com/files/results/2015/VAL/MotoGP/RidersPerformance.pdf?v1_b2572612)

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **PILOTA CONCLUDE GP SI/NO**

Occorre pronosticare se, in un determinato Gran Premio, il pilota indicato concluderà o meno la gara di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PILOTA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO DATA**

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

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota indicato, entro la data proposta, parteciperà alla manifestazione di riferimento.

Con l'esito "No" si pronostica che il pilota indicato, entro la data proposta, non parteciperà alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Mondiale Superbike.

Pilota partecipa a manifestazione entro data.

Valentino Rossi partecipa al Mondiale di Superbike entro il 2021.

(31/12/2021).

<http://www.worldsbk.com/it/notizie>

<http://www.corsedimoto.com/gallery/jonathan-rea-valentino-rossi-ti-voglio-sfidare-in-superbike/>

Per partecipazione, si intendono i piloti effettivamente scesi in pista nella manifestazione indicata. Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

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

### **PILOTA PRIMO TERMINE X GIRO**

Occorre pronosticare quale pilota attraverserà la linea del traguardo, compreso un eventuale passaggio nella pit-lane, al termine del giro di gara indicato. Nel caso di parità, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PILOTA VINCE ALMENO UN TITOLO**



Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, il pilota indicato si aggiudicherà almeno un Titolo Mondiale Piloti della manifestazione di riferimento.

Con il segno "Si" si pronostica che il pilota indicato vincerà almeno un campionato del mondo Piloti entro la data specificata.

Con il segno "No" si pronostica che il pilota indicato non vincerà nessun titolo mondiale Piloti entro la data specificata.

Esempio:

- Motomondiale GP.  
Valentino Rossi vince il campionato del mondo Piloti entro il 2020.  
<http://www.motogp.com/it/riders/Valentino+Rossi>

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara (GP) entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

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

### **PILOTA X IN TESTA ALLA DATA Y**

Occorre pronosticare quale pilota sarà in testa alla classifica ufficiale di riferimento ad una specifica data.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **POLE POSITION E VINCE GP SI/NO**

Occorre pronosticare se il pilota indicato si aggiudicherà sia la pole position che la vittoria del Gran Premio di riferimento.

Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le condizioni si verifichino, ovvero il pilota indicato si aggiudicherà la pole position e il GP di riferimento.

Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle due condizioni non si verifichi, ovvero il pilota indicato:

- non si aggiudicherà la pole position e vincerà il GP.
- si aggiudicherà la pole position e non vincerà il GP.
- non si aggiudicherà la pole position e non vincerà il GP.

Esempio:

- Pole position + Vince GP.
- GP Repubblica Ceca (2018).  
Andrea Dovizioso S/N.  
Esito scommessa: Si.

[http://resources.motogp.com/files/results/2018/CZE/MotoGP/RAC/Classification.pdf?v1\\_1a1c53e5](http://resources.motogp.com/files/results/2018/CZE/MotoGP/RAC/Classification.pdf?v1_1a1c53e5)

[http://resources.motogp.com/files/results/2018/CZE/MotoGP/RAC/Grid.pdf?v1\\_8a0ea099](http://resources.motogp.com/files/results/2018/CZE/MotoGP/RAC/Grid.pdf?v1_8a0ea099)

- GP del Qatar (2018).

Andrea Dovizioso S/N.

Esito scommessa: No.

[http://resources.motogp.com/files/results/2018/QAT/MotoGP/RAC/Classification.pdf?v1\\_da1aa71a](http://resources.motogp.com/files/results/2018/QAT/MotoGP/RAC/Classification.pdf?v1_da1aa71a)

In caso di ritiro o squalifica del pilota indicato, la scommessa sarà considerata perdente.

Se il pilota non partecipa alle qualifiche ufficiali e/o non prende parte al GP di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### PRIMA SCUDERIA A RITIRARSI

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

Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati prima del ritiro dell'ultimo pilota di quella scuderia (come da referto ufficiale della manifestazione);

nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritirino gli ultimi piloti in gara appartenenti a scuderie diverse, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Esempio:

- Moto GP (2018).

GP di Spagna.

Prima scuderia a ritirarsi.

*Lista di Scuderie / Altro / Nessuna.*

Esito scommessa: Ducati Team.

<http://www.motogp.com/it/Results+Statistics/2018/SPA/MotoGP/RAC>

DRIVER	TEAM	GAP	LAPS
Jorge Lorenzo	Ducati Team	8 laps	17 giri
Andrea Dovizioso	Ducati Team	8 laps	17 giri
Dani Pedrosa	Repsol Honda	8 laps	17 giri
Cal Crutchlow	LCR Honda CASTROL	9 laps	16 giri
Thomas Luthi	EG 0,0 Marc VDS	14 laps	11 giri
Alex Rins	Suzuki Ecstar	20 laps	5 giri
Aleix Espargaró	Aprilia RacingTeam Gresini	25 laps	0 giri

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La voce “Nessuna”, se presente, contempla che nessuna scuderia si ritirerà durante il GP.  
Se almeno un pilota della scuderia selezionata non partecipa alla gara (o si ritira durante il giro di ricognizione), la scommessa accettata su quella scuderia sarà considerata perdente e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Ai fini della scommessa si fa riferimento alla scuderia indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PRIMO PILOTA A RITIRARSI**

Occorre pronosticare quale sarà il primo pilota a ritirarsi durante la gara di riferimento.

Per la determinazione dell'esito vincente si fa riferimento al numero dei giri completati riportati nel referto ufficiale della manifestazione;

nel caso in cui, in uno stesso giro, si ritiri più di un pilota, si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Esempio:

- MotoGP (2018).  
GP d'Italia 2018.  
Primo pilota a ritirarsi.  
*Lista di Piloti / Altro / Nessuno.*  
Esito scommessa:  
Pedrosa, Abraham, Redding (Giro 0).

DRIVER	LAPS	RETIRED
Dani Pedrosa	0	DNF
Karel Abraham	0	DNF
Scott Redding	0	DNS

Esito vincente: ex aequo tra Dani Pedrosa, Karel Abraham e Scott Redding ritirati con 0 giri completati.

<http://www.motogp.com/it/Results+Statistics/2018/ITA/MotoGP/RAC>

La voce “Altro”, se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La voce “Nessuno”, se presente, contempla che nessun pilota si ritirerà durante il GP.

Se il pilota selezionato non partecipa alla gara (o si ritira durante il giro di ricognizione), la scommessa accettata su quel pilota sarà considerata perdente e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PIU' PUNTI TRA I GRUPPI**

Occorre pronosticare chi otterrà più punti tra i piloti appartenenti ai gruppi indicati al termine della gara di riferimento.

Sono previsti 3 possibili esiti:

- Con l'esito "1" si pronostica che il gruppo dei piloti che otterrà il maggior numero di punti al termine della gara di riferimento sarà il primo indicato;
- Con l'esito "X" si pronostica che la somma dei punti ottenuti dal primo gruppo di piloti sarà pari a quella ottenuta dal secondo gruppo;
- Con l'esito "2" si pronostica che il gruppo dei piloti che otterrà il maggior numero di punti al termine della gara di riferimento sarà il secondo indicato.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **PODIO IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali saranno i tre piloti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **PODIO NAZIONALITA' X**

Occorre pronosticare se i piloti che si classificheranno ai primi tre posti nella gara specificata del Gran Premio di riferimento avranno tutti la stessa nazionalità indicata (Si) o meno (No).

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **RITIRO ENTRO DATA X**

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

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota indicato, entro la data X, si ritirerà dalla manifestazione di riferimento.

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

- Esempio:

Motomondiale.

Ritiro Valentino Rossi dalla Moto GP entro il 2019. (31/12/2019).

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il sito/canale ufficiale dell'atleta e/o il comunicato delle principali agenzie di stampa.

### **RITIRO PILOTA SI/NO**

Occorre pronosticare se il pilota proposto sarà protagonista di un ritiro (Si) o meno (No) durante il GP indicato.

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che il pilota proposto si ritirerà nel corso del GP indicato.

Con l'esito "No" si pronostica che il pilota proposto non si ritirerà nel corso del GP indicato.

Se il pilota proposto non partecipa alla gara indicata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **SCUDERIA VINCE ALMENO UN TITOLO**

Occorre pronosticare se il Team indicato si aggiudicherà, entro la data specificata, almeno un Titolo della manifestazione di riferimento.

Con il segno "Si" si pronostica che il Team indicato vincerà almeno un campionato del mondo entro la data specificata nell'avvenimento.

Con il segno "No" si pronostica che il Team indicato non vincerà nessun titolo mondiale, entro la data specificata.

Esempio:

- Motomondiale GP.

Ducati Team vince il campionato del mondo entro il 2022.

Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento

### **T/T GRUPPI PILOTI**

Occorre pronosticare quale gruppo di piloti, tra i due a confronto, avrà ottenuto più punti al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento.

Esempio:

Motociclismo.

- MotoGP (2017).  
T/T Gruppi.  
Marquez – Pedrosa – Bautista VS Dovizioso – Rossi – Petrucci.  
Gruppo 1 > Piloti Spagna (Marquez – Pedrosa – Bautista): 583.  
Gruppo 2 > Piloti Italia (Dovizioso – Rossi – Petrucci): 593.  
Esito scommessa: 2.  
T/T Gruppi.  
Marquez – Crutchlow VS Dovizioso – Zarco.  
Gruppo 1 > Marquez – Crutchlow: 410.  
Gruppo 2 > Dovizioso – Zarco: 435.  
Esito scommessa: 2.  
<http://www.motogp.com/en/Results+Statistics/>

La certificazione dei risultati avviene tramite i dati prodotti dal sito ufficiale.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di almeno una gara per tutti i piloti considerati nei gruppi (esiti); in caso contrario, si procederà al rimborso della scommessa.

Nel caso in cui il confronto tra i punti dei gruppi dovesse essere pari, la scommessa andrà a rimborso.

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 qualsiasi altra situazione, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

## **TEAM A PUNTI**

Occorre pronosticare se al termine di una gara (es: Gran Premio), entrambe le moto della scuderia indicata otterranno un piazzamento valido per l'assegnazione dei punti.

Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le moto della scuderia indicata si classificheranno a punti nella gara di riferimento.

Con l'esito "No" si pronostica che nessuna o solo una delle due moto della scuderia indicata terminerà la gara in una posizione da punti.

Esempio:

Gran Premio di Francia 2017.

- Scuderia Repsol Honda Team a punti.

È necessario pronosticare se entrambe le moto del "Repsol Honda Team" otterranno punti nel GP di Francia 2017.

- Scuderia Movistar Yamaha MotoGP a punti.

È necessario pronosticare se entrambe le moto del "Movistar Yamaha MotoGP" otterranno punti nel GP di Francia 2017.

<http://www.motogp.com/it/Results+Statistics/>.

Si procede al rimborso nel caso in cui almeno una moto della scuderia indicata non partecipi alla singola gara, in tutti gli altri casi le scommesse restano valide.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e la classifica ufficiale dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra i due piloti otterrà il miglior piazzamento nella gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi i piloti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un pilota. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

### **TRIPLETTA SI/NO**

La scommessa consiste nel pronosticare se, nel Gran Premio di riferimento, un qualsiasi pilota riuscirà ad ottenere (Si) o meno (No) la Pole Position, la vittoria del GP ed il giro più veloce in gara.

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

### **TRIPLETTA SI/NO PILOTA**

Occorre pronosticare se, nel Gran Premio di riferimento (GP), il pilota indicato riuscirà ad ottenere (Si) o meno (No) la Pole Position, la vittoria del GP ed il giro più veloce in gara.

Con l'esito "Si" si pronostica che tutte e tre le condizioni dovranno verificarsi.

Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni non si verificherà.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota che non partecipa alle qualifiche andranno a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

### **TRIS DI VINCENTI**

Occorre pronosticare se tutti i piloti in lista vinceranno la propria gara di riferimento. I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutti i piloti vincano, oppure NO, nel caso in cui almeno uno dei tre NON vinca la propria gara. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TUTTI I PILOTI TERMINANO IL PRIMO GIRO**

Occorre pronosticare se tutti i piloti, posizionati sulla griglia di partenza ad inizio gara, attraverseranno la linea del traguardo al termine del primo giro (Si) o meno (No).

Sono previsti due esiti.

Con l'esito "Si" si pronostica che tutti i piloti taglieranno il traguardo al termine del primo giro.

Con l'esito "No" si pronostica che almeno un pilota non taglierà il traguardo al termine del primo giro.

In caso di ripartenze della gara la refertazione da considerarsi ai fini della scommessa è quella relativa alla sola prima partenza della gara.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O PODI PILOTA**

Occorre pronosticare che il numero di volte in cui il pilota scelto si classificherà nelle prime tre posizioni al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O PODI SCUDERIA**

Occorre pronosticare se i podi totali che il Team indicato conquisterà, al termine della manifestazione di riferimento, saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora il Team indicato, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al D.M. 111/2006.

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

### **U/O POLE POSITION PILOTA I.A.**

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

Esempio:

- MotoGP (2018).  
U/O 6.5 Pole Position M. Marquez.  
N° Pole Position Marquez: 7.  
Esito scommessa: Over.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso.



Qualora il pilota indicato, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; in caso contrario, verrà annullata.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O POLE SCUDERIA**

Occorre pronosticare se il numero totale di pole position conquistate dal Team indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- MotoGP (2018).  
U/O 10.5 Pole Position Repsol Honda Team.  
N° Pole Marquez: 7.  
N° Pole Pedrosa: 0.  
N° Pole Position Repsol Honda Team: 7.  
Esito scommessa: Under.
- MotoGP (2017).  
U/O 10.5 Pole Position Repsol Honda Team.  
N° Pole Marquez: 8.  
N° Pole Pedrosa: 3.  
N° Pole Position Repsol Honda Team: 8+3=11.  
Esito scommessa: Over.

Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora il Team indicato, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

### **U/O TOTALE PUNTI PILOTA X**

Occorre pronosticare se, al termine della stagione indicata della manifestazione di riferimento, il totale dei punti che il pilota proposto conquisterà sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- MotoGP (2017).  
- U/O 200.5 Punti V. Rossi.  
Punti totalizzati da Rossi: 208.

Esito scommessa: Over.

- MotoGP (2018).
- U/O 200.5 Punti V. Rossi.  
Punti totalizzati da Rossi: 198.  
Esito scommessa: Under.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso. Qualora il pilota indicato, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; in caso contrario, verrà annullata.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **U/O PUNTI TEAM**

Occorre pronosticare se i punti totali che il Team indicato conquisterà, al termine della manifestazione di riferimento, saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Moto GP (2018).  
U/O 400.5 punti Ducati Team.  
Punti totalizzati dal Team Ducati: 392.  
Esito scommessa: Under.
- Moto GP (2017).  
U/O 400.5 punti Ducati Team.  
Punti totalizzati dal Team Ducati: 398.  
Esito scommessa: Under.

Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora il Team indicato, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **U/O RITIRI TEAM**

Occorre pronosticare se il numero di ritiri effettuati dal Team indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Moto GP (2017).  
U/O 3.5 ritiri Team Movistar Yamaha.  
N° ritiri di Rossi: 2.

N° ritiri di Viñales: 2.

N° Ritiri Movistar Yamaha: 4.

Esito scommessa: Over.

Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora il Team indicato, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **U/O RITIRI PILOTA X**

Occorre pronosticare se il numero di ritiri effettuati dal pilota indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Moto GP (2017).  
U/O 2.5 ritiri V. Rossi.  
N° ritiri di Rossi: 2.  
Esito scommessa: Under.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara ufficiale della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Qualora il pilota indicato, per qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; si rimanda al regolamento ADM.

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

#### **U/O TITOLI PILOTA**

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, il numero totale di Titoli che il pilota indicato si aggiudicherà, relativamente alla manifestazione oggetto di scommessa, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Motomondiale.  
U/O Titoli Pilota entro il 2021.  
Marc Marquez (2.5).  
<http://www.motogp.com/it/riders/Marc+Marquez>

Se il pilota indicato non partecipa ad almeno una gara in tutte le stagioni, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

#### **U/O VITTORIE PILOTA I.A.**

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

Esempio:

- MotoGP (2018).  
U/O 7.5 Vittorie M. Marquez.  
N° Gran Premi vinti Marquez: 9.  
Esito: Over.

Se il pilota indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso. Qualora il pilota indicato, per un qualsiasi motivo, non termini la stagione, la scommessa sarà refertata solo se effettivamente maturata; in caso contrario, verrà annullata.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **U/O VITTORIE SCUDERIA I.A.**

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento, il numero totale di vittorie del Team indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- MotoGP (2018).  
U/O 9.5 Vittorie Repsol Honda Team.  
N° GP vinti Marquez: 9.  
N° GP vinti Pedrosa: 0.  
N° vittorie Repsol Honda Team: 9.  
Esito scommessa: Under.

Ai fini della scommessa si fa riferimento al Team indipendentemente dai piloti; pertanto, in caso di sostituzione di uno o entrambi i piloti, la scommessa risulterà valida.

Se il Team indicato non partecipa a nessuna gara della manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

#### **VINCE CON X GARE DI ANTICIPO SI/NO**

Occorre pronosticare se il pilota indicato si classificherà matematicamente al primo posto nel campionato di riferimento con un numero di gare di anticipo specificato nell'avvenimento.

La certificazione si basa sui dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione al termine dell'ultima gara utile all'esito della scommessa:

- Se  $X = 3$ , fa fede la classifica al termine della quartultima gara della manifestazione.
- Se  $X = 2$ , fa fede la classifica al termine della terzultima gara della manifestazione.

Successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

Esempio:

- MotoGP (2018).

Vince con  $X$  gare di anticipo.

M. Marquez vince con 3 gare di anticipo (S/N).

Report ufficiale al termine del GP di Giappone:

- Se Marquez è matematicamente primo in classifica > Esito scommessa: Si.
- Caso contrario > Esito scommessa: No.

In caso di parità di punti tra due o più piloti, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE CAMP. COSTRUTTORI SI/NO**

Occorre pronosticare se la casa costruttrice indicata si aggiudicherà, entro la data proposta, almeno un Titolo Mondiale Costruttori della manifestazione di riferimento.

Con il segno "Si" si pronostica che il costruttore indicato vincerà almeno un campionato del mondo Costruttori entro la data proposta nell'avvenimento.

Con il segno "No" si pronostica che il costruttore indicato non vincerà nessun titolo mondiale Costruttori entro la data proposta.

Esempio:

- Motomondiale GP.

Costruttore Ducati vince il Titolo Mondiale Costruttori entro il 2022.

Se la casa costruttrice indicata non partecipa alla manifestazione di riferimento, entro la data proposta, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

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

### **VINCENTE DOPO "X" GARE**

Occorre pronosticare quale pilota sarà in testa alla classifica ufficiale dopo "X" gare nella manifestazione di riferimento.

**VINCENTE GARA**

Occorre pronosticare il pilota che vincerà la Gara.

Se un pilota non partecipa alla gara, le scommesse su di lui effettuate sono considerate perdenti.

**VINCENTE MONDIALE**

Occorre pronosticare, il pilota che risulterà vincitore del Mondiale di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

**VINCENTE QUALIFICA UFFICIALE**

Occorre pronosticare il pilota che realizzerà il miglior tempo nelle Qualifiche Ufficiali, conquistando la Pole Position. Se un pilota non partecipa alle prove di Qualifica Ufficiale le scommesse, su di lui effettuate, sono considerate perdenti.

**VINCENTE SENZA X**

Occorre pronosticare il pilota/team che vincerà la gara/manifestazione oppure, nel caso di vittoria del pilota/team X, quello che si piazierà in seconda posizione.

La voce "Altro" contempla l'insieme dei piloti/team non presenti nella lista, ad esclusione del pilota/team X.

Le scommesse effettuate relativamente ad un pilota/team che non partecipa alla gara/manifestazione, 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, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

## NAZIONE OSPITANTE

### VINCENTE

Occorre pronosticare quale sarà la nazione vincente, tra quelle proposte, che ospiterà l'edizione indicata della manifestazione oggetto di scommessa.

È previsto l'esito "Altro".

Esempi:

- Nazione Ospitante.  
Mondiali di Calcio (2026).  
*Lista di nazioni / Altro.*  
<http://www.fifa.com/worldcup/>.
- Nazione Ospitante.  
XXV Giochi Olimpici Invernali (2026).  
*Lista di nazioni / Altro.*  
<https://www.olympic.org/>  
[http://milano.repubblica.it/cronaca/2017/09/17/news/olimpiadi\\_invernali\\_a\\_milano\\_i\\_passi\\_necessari\\_per\\_sperare\\_nei\\_giochi-175723940/](http://milano.repubblica.it/cronaca/2017/09/17/news/olimpiadi_invernali_a_milano_i_passi_necessari_per_sperare_nei_giochi-175723940/)

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dall'ufficio stampa istituzionale e dall'ente organizzatore della manifestazione di riferimento.

## NETBALL

### ESITO FINALE 1X2

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### VINCENTE

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

## **NUOTO**

### **2 o PIU' MEDAGLIE**

Occorre pronosticare il numero di medaglie vinte.

### **ITALIANI SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta italiano salirà sul podio oppure no.

### **MIGLIORE DELLA LISTA**

Occorre pronosticare l'atleta, tra quelli proposti, che otterrà il miglior piazzamento nella competizione oggetto di scommessa.

### **NUMERO MEDAGLIE NAZIONE**

Occorre pronosticare quante medaglie vincerà la nazione X nella manifestazione di riferimento. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.



### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, il nuotatore indicato (o la squadra indicata) riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se il nuotatore non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **RECORD MONDIALE S/NO**

Bisogna pronosticare se durante la competizione verrà fatto registrare il nuovo record mondiale oppure no.

### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra i due partecipanti proposti vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine della competizione di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti (es: i nuotatori) ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O MEDAGLIE ATLETA**

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, l'atleta X vincerà un numero di medaglie inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel conteggio delle medaglie varranno anche le gare a staffetta. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **U/O MEDAGLIE ORO ATLETA**

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento, il numero di medaglie d'oro che l'atleta indicato vincerà sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Se l'atleta non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O MEDAGLIE ORO VINTE NAZIONE**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro vinte dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Nuoto.  
Mondiali 2017.  
U/O 15.5 ori vinti Stati uniti.  
N° ori vinti: 18.  
Esito: Over.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della nazione indicata, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

#### **U/O MEDAGLIE VINTE NAZIONE**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Nuoto.  
Mondiali 2017.  
U/O 5.5 medaglie vinte Italia.  
N° medaglie vinte: 6 (Oro: 3. Argento: 0. Bronzo: 3).  
Esito: Over.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

Se la nazione indicata non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di ritiro o squalifica della nazione indicata, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006).

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

## OLIMPIADI

### **ATLETA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si) o meno (No), entro una data X.

Esempio:

- Olimpiadi.
- Roger Federer partecipa a Tokyo 2020.  
<https://tokyo2020.org/en/games/sport/olympic/tennis/>
- Tania Cagnotto partecipa a Tokyo 2020.  
<https://tokyo2020.org/en/games/sport/olympic/swimming/>

Per partecipazione, si intendono gli atleti effettivamente scesi in campo/gara.

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

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

### **CITTA' OSPITANTE OLIMPIADI**

Occorre pronosticare quale sarà la città che ospiterà l'edizione indicata dei giochi olimpici. E' previsto l'esito "Altro". Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni farà fede il comunicato ufficiale diramato dall'ufficio stampa istituzionale.

### **TOTALE MEDAGLIE D'ORO VINTE DALLA NAZIONE**

Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione oggetto di scommessa.

I possibili esiti sono:

- < 5: se il numero di medaglie d'oro vinte sarà strettamente minore di 5
- 5: se il numero di medaglie vinte sarà 5
- 6: se il numero di medaglie vinte sarà 6
- 7: se il numero di medaglie vinte sarà 7
- 8: se il numero di medaglie vinte sarà 8
- 9: se il numero di medaglie vinte sarà 9
- 10: se il numero di medaglie vinte sarà 10
- > 10: se il numero di medaglie vinte sarà strettamente maggiore di 10

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TOTALE MEDAGLIE VINTE DALLA NAZIONE**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione, sarà:

- <17: se il numero di medaglie vinte sarà strettamente minore di 17
- 17-19: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 17 e 19
- 20-22: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 20 e 22
- 23-25: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 23 e 25
- 26-28: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 26 e 28
- 29-31: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 29 e 31
- 32-34: se il numero di medaglie vinte sarà compreso tra 32 e 34
- > 34: se il numero di medaglie vinte sarà strettamente maggiore di 34

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TOTALE MEDAGLIE VINTE (ATLETA)**

Occorre pronosticare quale sarà, al termine della manifestazione di riferimento, il numero totale di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato.

Esempio:

- Olimpiadi.  
Atene 2004.  
Michael Phelps - Numero medaglie vinte.  
(Oro: 6. Argento: 0. Bronzo: 2).  
Esito: 8.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

In caso di mancata partecipazione, ritiro o squalifica dell'atleta indicato dalla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso a meno che l'esito non sia già certificato, come da regolamento ADM.

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

#### **TOTALE ORI VINTI ATLETA**

Occorre pronosticare quale sarà, al termine della manifestazione di riferimento, il numero di medaglie d'oro vinte dall'atleta indicato.

Esempio:

- Olimpiadi.  
Pechino 2008.  
Michael Phelps - Numero Ori vinti.  
Esito: 8.

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

In caso di mancata partecipazione, ritiro o squalifica dell'atleta indicato dalla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso a meno che l'esito non sia già certificato, come da regolamento ADM.

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

#### **U/O MEDAGLIE ORO VINTE ATLETA**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro che l'atleta indicato vincerà, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Se l'atleta non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O MEDAGLIE VINTE ATLETA**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato, al termine della manifestazione di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Se l'atleta non partecipa alla manifestazione, la scommessa andrà a rimborso.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O MEDAGLIE ORO VINTE SQUADRA**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O MEDAGLIE VINTE SQUADRA**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata al termine della manifestazione oggetto di scommessa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **VINCENTE ENTRO LA DATA SI/NO**

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, l'atleta (o squadra) indicato vincerà la gara/manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Se l'atleta (o squadra) indicato non dovesse prendere parte alla gara/manifestazione entro la data proposta, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, risulterà valida.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

#### **VINCENTE GARA**

Occorre pronosticare l'atleta che si classifica al primo posto nella competizione oggetto di scommessa. Nel caso di arrivo in parità la quota viene divisa per il numero di nuotatori vincenti.

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

## OLIMPIADI INVERNALI

### ATLETA MIGLIOR MEDAGLIERE

Occorre pronosticare quale atleta, tra quelli proposti, vincerà la classifica del Medagliere Olimpico di riferimento.

<https://www.olympic.org/>

<https://www.pyeongchang2018.com/en/schedule>

È previsto l'esito "Altro".

Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

- 1) del numero delle medaglie d'oro vinte;
- 2) del numero delle medaglie d'argento vinte;
- 3) del numero delle medaglie di bronzo vinte.

Esempio:

- Olimpiadi Invernali.  
(09/02/2018)  
Mondo – Olimpiadi.  
Re Delle Olimpiadi (Pyeongchang2018).

*Lista di Atleti. Altro.*

Mondo – Olimpiadi femminili.

Regina Delle Olimpiadi (Pyeongchang2018).

*Lista di Atlete. Altro.*

Ai fini della scommessa, sono valide eventuali prove di staffetta/gare miste.

In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più atleti, si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Per la certificazione della scommessa, viene considerato il risultato realizzatosi sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e la classifica ufficiale diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

## **NUMERO ORI ATLETA**

Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie d'oro che l'atleta indicato vincerà al termine della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Olimpiadi invernali.  
Mondo – Olimpiadi (Pyeongchang 2018).  
Numero Ori di Martin Fourcade.  
Esito: 4.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

## **NUMERO MEDAGLIE ATLETA**

Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie totali (oro, argento, bronzo) che l'atleta indicato vincerà al termine della manifestazione di riferimento.

Se l'atleta indicato non parteciperà a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso; in caso contrario resterà valida.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.



### **NUMERO ORI NAZIONE**

Occorre pronosticare quale sarà il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione di riferimento.

I possibili esiti sono:

- 0: se la nazione indicata non vincerà medaglie d'oro.
- 1: se la nazione indicata vincerà 1 medaglia d'oro.
- 2: se la nazione indicata vincerà 2 medaglie d'oro.
- 3: se la nazione indicata vincerà 3 medaglie d'oro.
- 4: se la nazione indicata vincerà 4 medaglie d'oro.
- 5: se la nazione indicata vincerà 5 medaglie d'oro.
- 6: se la nazione indicata vincerà 6 medaglie d'oro.
- 7 o più: se la nazione indicata vincerà 7 o più medaglie d'oro.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **NUMERO MEDAGLIE NAZIONE**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dalla nazione indicata, al termine della manifestazione di riferimento, sarà:

- < 5: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione indicata sarà minore di 5.
- 5-7: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 5 e 7.
- 8-10: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 8 e 10.
- 11-13: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 11 e 13.
- 14-16: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 14 e 16.
- 17-19: se il numero totale di medaglie vinte dalla nazione sarà compreso tra 17 e 19.
- 20 o più: se la nazione indicata vincerà 20 o più medaglie totali.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **POSIZIONE MEDAGLIERE NAZIONE**

Occorre pronosticare il posizionamento che conseguirà la nazione indicata nella classifica finale del Medagliere Olimpico di riferimento.

Sono previsti 10 esiti.

Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

- 1) Maggior Numero Ori.
- 2) Maggior Numero Argenti.
- 3) Maggior Numero Bronzo.

Esempio:

- Olimpiadi Invernali > Vancouver 2010.  
Medagliere Svezia: Ori 5 – Argenti 2 – Bronzi 4.  
Medagliere Cina: Ori 5 – Argenti 2 – Bronzi 4.  
<https://www.olympic.org/vancouver-2010>.  
<https://www.olympic.org/people-s-republic-of-china>.  
<https://www.olympic.org/sweden>.

Nel caso di eventuale parità (se il numero di Ori, Argenti e Bronzi di due o più nazioni risulta a pari merito al termine della manifestazione) la scommessa sarà rimborsata.

Per la certificazione della scommessa, viene considerato il risultato realizzatosi sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e la classifica ufficiale diramati dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **SQUADRA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X**

Occorre pronosticare se la squadra/nazione indicata parteciperà (Si) o meno (No) alla manifestazione di riferimento, entro una data X.

- Esempio:  
Corea Del Nord partecipa alle prossime Olimpiadi Invernali (2018).  
Corea Del Nord partecipa alle Olimpiadi Invernali entro 2026.

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

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **T/T MEDAGLIERE (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale, tra le due nazioni indicate, conseguirà il miglior posizionamento nel Medagliere Olimpico di riferimento.

Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

- 1) Maggior Numero Ori.
- 2) Maggior Numero Argenti.
- 3) Maggior Numero Bronzo.

Esempio:

- Olimpiadi Invernali – Sochi 2014.  
Slovacchia – Italia.  
Slovacchia: 1 Oro. Totale medaglie: 1.  
Italia: Nessun Oro. Totale medaglie: 10.

T/T medagliere Slovacchia – Italia.

Esito scommessa: Slovacchia.

Nel caso di eventuale parità (se il numero di Ori, Argenti e Bronzi delle due nazioni risulta a pari merito al termine della manifestazione) la scommessa sarà rimborsata.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti.

Per la certificazione della scommessa, viene considerato il risultato realizzatosi sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e la classifica ufficiale diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **T/T MEDAGLIERE ATLETI (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale dei due atleti proposti conseguirà il miglior posizionamento nel Medagliere Olimpico di riferimento.

Nell'attribuzione del medagliere verranno seguiti i seguenti criteri:

- 1) Maggior Numero Ori.
- 2) Maggior Numero Argenti.
- 3) Maggior Numero Bronzo.

Esempio:

- Vancouver 2010.  
T/T medagliere Atleti.  
M. Wang - J.S. Lee.  
Medagliere Wang: Ori 3 – Argenti 0 – Bronzi 0.  
Medagliere Lee: Ori 2 – Argenti 1 – Bronzi 0.  
Esito scommessa: M. Wang.  
<https://www.olympic.org/meng-wang>.  
<https://www.olympic.org/jung-su-lee>

Ai fini della scommessa, si considerano eventuali prove di staffetta/gare miste.

In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più atleti, la scommessa sarà rimborsata.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla manifestazione di entrambi gli esiti.

Per la certificazione della scommessa, viene considerato il risultato realizzatosi sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e la classifica ufficiale diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

### **U/O MEDAGLIE ORO VINTE ATLETA**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro che l'atleta indicato vincerà al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O MEDAGLIE ORO VINTE SQUADRA**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O MEDAGLIE VINTE ATLETA**

Occorre pronosticare se il numero complessivo di medaglie vinte (oro, argento, bronzo) dall'atleta indicato al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O MEDAGLIE ORO VINTE SQUADRA**

Occorre pronosticare se il numero di medaglie d'oro che la nazione indicata vincerà al termine della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

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

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **VINCENTE MEDAGLIERE**

Occorre pronosticare quale nazione, tra quelle proposte, vincerà la classifica del Medagliere Olimpico di riferimento.

<https://www.olympic.org/>

<https://www.pyeongchang2018.com/en/schedule>

È previsto l'esito "Altro".

Per la classifica si terrà conto, nell'ordine:

- 1) del numero delle medaglie d'oro vinte;
- 2) del numero delle medaglie d'argento vinte;
- 3) del numero delle medaglie di bronzo vinte.

In caso di parità nella composizione e nel numero di tutte le medaglie vinte da due o più nazioni (al termine della manifestazione è certificato lo stesso numero di ori, argenti e bronzi tra due o più nazioni), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Per la certificazione della scommessa, viene considerato il risultato realizzatosi sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e la classifica ufficiale diramati dell'organizzatore della manifestazione di riferimento.

## PALLAMANO

### 1X2 PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare quale sarà l'esito del primo tempo di una partita, senza tenere conto di quanto accadrà nel secondo tempo

### ESITO FINALE 1X2

Consiste nel pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari, dove l'1 indica la vittoria della squadra di casa, il 2 la vittoria della squadra in trasferta e l' X il pareggio.

### ESITO FINALE 1X2 HANDICAP

Consiste nel pronosticare il risultato alla fine dei tempi regolamentari, secondo il classico "1X2". Per calcolare l'esito valido ai fini della scommessa, si deve considerare il punteggio alla fine dei tempi regolamentari considerando l'handicap attribuito dal concessionario.

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

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Polonia	Brasile	(8)	31-24	23-24	2

Svezia	Germania	(-8)	43-51	43-43	X
--------	----------	------	-------	-------	---

### MARGINE DI VITTORIA 7 ESITI

Occorre pronosticare al termine dei tempi regolamentari, compreso eventuale recupero, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo fra i 7 esiti predefiniti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### PASSAGGIO TURNO

Bisogna pronosticare chi passerà il turno tra due squadre in una competizione ad eliminazione diretta.

### PARI/DISPARI

Bisogna pronosticare se la somma finale dei gol di una partita sarà pari o dispari. (Il risultato finale di 0-0 è considerato Pari).

### SEGNA GOAL

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

Gli esiti pronosticabili sono:

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

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### UNDER/OVER

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati alla fine dei tempi regolamentari di una partita sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### U/O GOL - SQUADRA CASA

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, al termine dei tempi regolamentari, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O GOL - SQUADRA OSPITE**

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine dei tempi regolamentari, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

## **PALLANUOTO**

#### **ESITO FINALE 1X2**

Si deve pronosticare l'esito della partita, con la vittoria della squadra di casa (segno 1), il pareggio (segno X) o la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

#### **ESITO FINALE 1X2 CON HANDICAP**

Scommessa analoga all'Esito Finale 1X2 con la differenza che, alla squadra favorita, è assegnato un handicap da considerare nella determinazione dell'esito vincente.

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

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Italia	Olanda	(5)	11-7	6-7	2
Croazia	Germania	(-5)	8-12	8-7	1

#### **PASSAGGIO TURNO**

Bisogna pronosticare chi passerà il turno tra due squadre in una competizione ad eliminazione diretta.

### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra le due squadre indicate vincerà l'incontro di riferimento.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **UNDER/OVER**

Occorre pronosticare se la somma dei gol al termine dell'incontro, inclusi eventuali tempi supplementari sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una soglia specificata.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **VINCENTE**

Si deve individuare chi vincerà la competizione oggetto di scommessa.

## **PATTINAGGIO FIGURATO**

### **PIAZZATO SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.



Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **PATTINAGGIO VELOCITA'**

### **PIAZZATO SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **PELOTA**

### **T/T**

Occorre pronosticare quale dei due giocatori (o squadre) vincerà l'incontro di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare il giocatore (o squadra) che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità di punti tra due o più giocatori (o squadre), si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore (o squadra) che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione sono considerate perdenti.

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

## **PESAPALLO**

### **ESITO FINALE 1X2**

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

**VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

**POLO****VINCENTE**

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità, ove 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 una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il D.M. 111/2006, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

## **POKER**

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

## **PUGILATO**

### **1X2 INCONTRO**

Occorre pronosticare l'esito dell'incontro di riferimento.

Con l'esito "1" si pronostica che il primo pugile indicato vincerà l'incontro di riferimento.

Con l'esito "X" si pronostica che il combattimento di riferimento terminerà con un pareggio o pari tecnico.

Con l'esito "2" si pronostica che il secondo pugile indicato vincerà l'incontro di riferimento.

Esempio:

- Groves vs Froch – 1X2.

Si scommette sull'esito "1" pronosticando che Groves vincerà il match:

a) Se Groves vince l'incontro, la scommessa è vincente.

b) Se Froch vince l'incontro o il match termina con un pareggio, la scommessa è perdente.

Nel caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Nel caso in cui uno dei due pugili, prima dell'evento, si ritiri o venga sostituito da un altro pugile, la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Se uno dei due contendenti si ritira (spontaneamente o non) durante l'incontro, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; chi rimane risulterà vincente.

Ai fini della refertazione, qualsiasi decisione successiva al risultato ufficiale dichiarato al termine dell'incontro non sarà tenuta in considerazione; quindi, anche se negli incontri valevoli per il titolo, in caso di pareggio, la cintura viene lasciata al campione in carica, ai fini della scommessa, l'esito vincente sarà "X".

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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.

#### **DOPPIA CHANCE IN**

Occorre pronosticare se, al termine dell'incontro di riferimento, il risultato vedrà la vittoria del pugile indicato sulla sinistra o il pareggio (1X) oppure la vittoria del pugile indicato sulla destra (2).

In caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Nel caso in cui uno dei due pugili, prima dell'evento, si ritiri o venga sostituito da un altro pugile, la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Se uno dei due contendenti si ritira (spontaneamente o non) durante l'incontro, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; chi rimane risulterà vincente.

Ai fini della refertazione, qualsiasi decisione successiva al risultato ufficiale dichiarato al termine dell'incontro non sarà tenuta in considerazione; quindi, in caso di pareggio di un incontro valevole per il titolo, anche se la cintura viene lasciata al campione in carica, ai fini della scommessa, l'esito vincente sarà "1X".

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

#### **DOPPIA CHANCE OUT**

Occorre pronosticare se, al termine dell'incontro di riferimento, il risultato vedrà la vittoria del pugile indicato sulla sinistra (1) oppure la vittoria del pugile indicato sulla destra o il pareggio (X2).

Nel caso in cui uno dei due pugili, prima dell'evento, si ritiri o venga sostituito da un altro pugile, la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Se uno dei due contendenti si ritira (spontaneamente o non) durante l'incontro, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; chi rimane risulterà vincente.

Ai fini della refertazione, qualsiasi decisione successiva al risultato ufficiale dichiarato al termine dell'incontro non sarà tenuta in considerazione; quindi, in caso di pareggio di un incontro valevole

per il titolo, anche se la cintura viene lasciata al campione in carica, ai fini della scommessa, l'esito vincente sarà "X2".

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

### **DOPPIA CHANCE IN/OUT**

Occorre pronosticare se, al termine dell'incontro di riferimento, il risultato sarà il pareggio (o pari tecnico) (X) oppure la vittoria dell'uno o dell'altro pugile (12).

In caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Nel caso in cui uno dei due pugili, prima dell'evento, si ritiri o venga sostituito da un altro pugile, la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Se uno dei due contendenti si ritira (spontaneamente o non) durante l'incontro, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti; chi rimane risulterà vincente.

Ai fini della refertazione, qualsiasi decisione successiva al risultato ufficiale dichiarato al termine dell'incontro non sarà tenuta in considerazione; quindi, in caso di pareggio di un incontro valevole per il titolo, anche se la cintura viene lasciata al campione in carica, ai fini della scommessa, l'esito vincente sarà "X".

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

### **ESITO INCONTRO 5 SCELTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'esito finale dell'incontro.

Sono previsti 5 possibili esiti.

- 1) Pugile 1 vince ai punti o per decisione tecnica.
- 2) Pugile 1 vince per ko, ko tecnico o squalifica.
- 3) Pugile 2 vince ai punti o per decisione tecnica.
- 4) Pugile 2 vince per ko, ko tecnico o squalifica.
- 5) Pareggio o pari tecnico.

In caso di "No contest" la scommessa sarà considerata nulla e andrà a rimborso.

Nel caso in cui l'incontro, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **KNOCK OUT NELLA RIPRESA X S/N**

Occorre pronosticare se la ripresa indicata dell'incontro di riferimento terminerà con un Knock Out (Si) o meno (No).

- Segno "Si": la ripresa indicata termina con un KO o KO tecnico.
- Segno "No": la ripresa indicata non termina né con un KO né con un KO tecnico.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.



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

### **MANTIENE TITOLO SI/NO**

Occorre pronosticare se, alla data proposta, il pugile indicato sarà ancora campione (Si) o meno (No) della manifestazione di riferimento nella categoria di appartenenza.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, le comunicazioni ufficiali diramate dagli organi responsabili (federazione, organizzatore della manifestazione) ovvero, in loro assenza, elementi, notizie od informazioni oggettivamente riscontrabili (fonte video associata, agenzie di stampa).

### **PASSAGGIO TURNO**

Occorre pronosticare, nell'ambito di una determinata manifestazione, chi passerà il turno tra due pugili in una competizione a eliminazione diretta.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

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

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra i due pugili indicati vincerà l'incontro di riferimento.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambi i pugili ed alla conclusione della medesima gara per almeno un pugile. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

### **UNDER/OVER NUMERO ROUND**

Occorre pronosticare se il numero dei round conclusi sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

L'esito vincente è determinato dal numero effettivo di round conclusi nell'incontro. In caso di mezzi round, si farà riferimento al minuto e 30 secondi del rispettivo round per determinare l'esito delle scommesse "Under" o "Over".

Nel caso in cui l'incontro, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.

### **X MANDA A TAPPETO Y SI/NO**

Occorre pronosticare se X riuscirà a mandare Y a tappeto almeno una volta nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa, si specifica che un pugile si considera mandato a tappeto / atterrato solo quando l'arbitro inizia il conteggio nei suoi confronti.

- Esito "Sì":
  - 1) Atterramento di un pugile che riesce a rialzarsi entro il tempo prestabilito dal regolamento della manifestazione (KD).
  - 2) Atterramento di un pugile che non riesce a rialzarsi entro il tempo prestabilito dal regolamento della manifestazione (KO).
- Esito "No":

X non atterra Y nel match.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

### **VINCE ALMENO UN TITOLO SI/NO**

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il pugile indicato si aggiudicherà almeno un Titolo della manifestazione di riferimento nella categoria di appartenenza.

Esempio:

- Mondiale.

Ryan Garcia vince almeno un Titolo mondiale entro il 2023 (S/N).

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

## RUGBY

### **1X2 PRIMO TEMPO**

Occorre pronosticare con quale esito terminerà il primo tempo. Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa, con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta, con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **1X2 PROSSIMA META**

Occorre pronosticare la squadra che segnerà la meta indicata nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Gli esiti pronosticabili sono:

- Team 1: la squadra in casa segnerà la meta indicata.
- Nessuno: non verrà segnata la meta indicata.
- Team 2: la squadra in trasferta segnerà la meta indicata.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **ACCOPIATA FINALE**

Occorre pronosticare la coppia di squadre che si piazzerà, in qualsiasi ordine, al primo e al secondo posto al termine della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate nella lista.

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

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

### **ACCOPIATA FINALE ORDINE ESATTO**

Occorre pronosticare la coppia di squadre che si piazzerà, in ordine, al primo e al secondo posto al termine della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutte le combinazioni non espressamente indicate nella lista.

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

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

### **CAPPOTTONE (WHITEWASH)**

La scommessa consiste nel pronosticare se la nazione oggetto di scommessa perderà tutte le partite, totalizzando zero punti in classifica.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della relativa manifestazione di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **CUCCHIAIO DI LEGNO (WOODEN SPOON)**

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che si classificherà all'ultimo posto nel torneo. In caso di ex-aequo, risulterà vincitrice la selezione che avrà la differenza punti (intesi come segnature) peggiore (punti fatti in ogni partita - punti subiti in ogni partita); se anche questo dato risulterà in parità il trofeo sarà assegnato alla squadra che avrà messo a segno il minor numero di mete durante il torneo. Nel caso di ulteriore stallo, la quota verrà divisa in base al numero di squadre in parità.

### **ESITO 1 TEMPO/FINALE**

Occorre pronosticare l'esito 1X2 del solo primo tempo combinato con l'esito 1X2 finale dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, esclusi eventuali tempi supplementari.

Sono previsti 9 possibili esiti:

- "1-1": alla fine del primo tempo ed alla fine dell'incontro la squadra di casa sarà in vantaggio.
- "1-X": alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio.
- "1-2": alla fine del primo tempo la squadra di casa sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospite;
- "X-1": alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa;
- "X-X": alla fine del primo tempo ed alla fine dell'incontro il risultato sarà un pareggio.
- "X-2": alla fine del primo tempo il risultato sarà un pareggio mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra ospite.
- "2-1": alla fine del primo tempo la squadra ospite sarà in vantaggio, mentre il risultato finale sarà una vittoria per la squadra di casa.
- "2-X": alla fine del primo tempo la squadra ospite sarà in vantaggio mentre il risultato finale sarà un pareggio.
- "2-2": alla fine del primo tempo ed alla fine dell'incontro la squadra ospite sarà in vantaggio.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nell'individuare l'esito dell'incontro tra 2 squadre alla fine dei tempi regolamentari.

- Segno 1: vittoria squadra di casa
- Segno X: pareggio
- Segno 2: vittoria squadra ospite

### ESITO FINALE 1X2 CON HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito dell'avvenimento al termine dei tempi regolamentari (80 minuti effettivi di gioco) considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

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

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Francia	Italia	(4)	16-12	12-12	X
Galles	Inghilterra	(-4)	23-24	23-20	1

### GIOCATORE CHE SEGNA PIU' METE

Occorre pronosticare quale sarà il marcatore, tra quelli indicati, che realizzerà più mete al termine della manifestazione di riferimento.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### GRANDE SLAM SI/NO

La scommessa consiste nel pronosticare se e quale delle squadre partecipanti conquisterà il torneo vincendo i cinque incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.

### GRANDE SLAM

Occorre pronosticare se e quale delle squadre partecipanti conquisterà il torneo vincendo tutti e cinque gli incontri che la vedono opposta alle altre avversarie.

E' previsto l'esito "Nessuno".

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento della manifestazione di riferimento.

### **NESSUNA VITTORIA SI/NO**

La scommessa consiste nel pronosticare se la nazione oggetto di scommessa non conquisterà alcuna vittoria nella manifestazione di riferimento.

### **MARCATORE PRIMA META SI/NO**

Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà la prima meta dell'incontro di riferimento (Si) o meno (No).

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro (per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo) di un determinato giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.

Nel caso di partecipazione all'incontro del giocatore indicato, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **MARGINE VITTORIA 7 ESITI**

Occorre pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine dei tempi regolamentari, scegliendo fra i sette esiti elencati:

A+14: Il team A vince con uno scarto maggiore di 14 punti;

A 8-14: Il team A vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);

A 1-7: Il team A vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi);

0: La partita finisce con un risultato di parità;

B+14: Il team B vince con uno scarto maggiore di 14 punti;

B 8-14: il team B vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);

B 1-7: il team B vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **MARGINE VITTORIA 7 ESITI PRIMO TEMPO**

Occorre pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine del primo tempo, scegliendo fra i sette esiti elencati:

A+14: Il team A vince con uno scarto maggiore di 14 punti;

A 8-14: Il team A vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);

A 1-7: Il team A vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi);

0: La partita finisce con un risultato di parità;

B+14: Il team B vince con uno scarto maggiore di 14 punti;

B 8-14: il team B vince con uno scarto compreso tra 8 (inclusi) e 14 punti (inclusi);

B 1-7: il team B vince con uno scarto compreso tra 1 (inclusi) e 7 punti (inclusi).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **METODO 1^ PUNTO (11E)**

Occorre pronosticare il metodo con cui una determinata squadra realizzerà il primo punto dell'incontro, supplementari inclusi. Le possibili modalità sono:

- META: 5 punti - è valida solo se la palla viene schiacciata a terra nell'area di meta della squadra avversaria. Il giocatore deve esercitare una pressione sulla palla con le braccia o la parte anteriore del tronco dal collo alla cintola (questo è un TOCCATO a terra e vale una meta; se un difensore tocca a terra si dice ANNULLATO). Non vale farla cadere sul terreno.
- META DI PUNIZIONE: 5 punti - viene assegnata, su decisione dell'arbitro, se la squadra che è in difesa commette un fallo senza il quale la meta sarebbe stata evidentemente segnata.
- PUNIZIONE: 3 punti - calcio da fermo assegnato dopo un fallo grave. La palla deve passare in mezzo ai pali, sopra la traversa.
- DROP: 3 punti - calcio di rimbalzo durante l'azione. Un giocatore, da qualsiasi posizione del campo, tira il pallone dopo averlo fatto rimbalzare, centrando i pali avversari.
- PORTA TECNICA: 3 punti - può essere assegnata dall'arbitro se il difensore tocca fallosamente il pallone impedendo una probabile segnatura.

Sono previsti 11 esiti possibili per questo mercato:

Team 1 - meta, meta di punizione, punizione, drop, porta tecnica.

Team2 - meta, meta di punizione, punizione, drop, porta tecnica.

È previsto l'esito nessuno.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **PARI/DISPARI**

Occorre pronosticare, se la somma finale dei punti di una partita al termine dei tempi regolamentari sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PARI/DISPARI PRIMO TEMPO**

Occorre pronosticare, se la somma finale dei punti di una partita al termine del primo tempo sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PASSAGGIO TURNO**

Bisogna pronosticare chi passerà il turno tra due squadre in una competizione ad eliminazione diretta.

### **PIAZZAMENTO FINALE SQUADRA**

Occorre pronosticare come si classificherà la squadra indicata al termine della manifestazione di riferimento.

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

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

### **PRIMO MARCATORE META**

Occorre pronosticare il giocatore che segnerà la prima meta dell'incontro di riferimento.

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

Nella lista, oltre ai nomi dei giocatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- Altro: la prima meta è messa a segno da qualsiasi giocatore non presente nella lista.
- Nessuna meta: nell'incontro non viene realizzata nessuna meta.

Se un giocatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PRIMO TEMPO 1X2 HANDICAP**

Occorre pronosticare l'esito del primo tempo dell'incontro di riferimento, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

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

Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa, dopo aver applicato l'handicap.

Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre, dopo aver applicato l'handicap.

Con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra ospite, dopo aver applicato l'handicap.



#### Esempi:

- Torneo Sei Nazioni (2018).
- Francia - Italia H (5) (1° tempo).  
Esito 1° tempo: Francia - Italia: 11 – 7.  
<https://www.worldrugby.org/match/24954>  
Esito dopo aver applicato l'Handicap: 6-7.  
Esito scommessa: 2.
- Francia - Italia H (4) (1° tempo).  
Esito 1° tempo: Francia - Italia: 11 – 7.  
Esito dopo aver applicato l'Handicap: 7-7.  
Esito scommessa: X.
- Italia - Inghilterra H (-8) (1° tempo).  
Esito 1° tempo: Italia - Inghilterra: 10 – 17.  
<https://www.worldrugby.org/match/24950>  
Esito dopo aver applicato l'Handicap: 10-9.  
Esito scommessa: 1.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **PROSSIMA META**

Occorre pronosticare la squadra che segnerà la meta indicata nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Gli esiti pronosticabili sono:

- Team 1: la squadra in casa segnerà la meta indicata.
- Nessuno: non verrà segnata la meta indicata.
- Team 2: la squadra in trasferta segnerà la meta indicata.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà ai quarti di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

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

### **RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alle semifinali della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

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

### **RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà alla finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Ai fini della scommessa, le eventuali finali per il 3° e 4° posto non saranno prese in considerazione.

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

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

### **SQUADRA NESSUNA VITTORIA SI/NO**

Occorre pronosticare se la squadra indicata concluderà la manifestazione di riferimento senza conseguire nessuna vittoria (Si) o meno (No).

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

### **SQUADRA VINCE MANIFESTAZIONE SI/NO**

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, la squadra indicata vincerà la manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Esempio:

- Europa - Torneo 6 Nazioni.  
Squadra vince manifestazione.  
Italia vince Torneo 6 Nazioni - entro 2022 (S/N).

Se la squadra indicata non dovesse prendere parte alla manifestazione entro la data proposta, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **T/T HANDICAP**

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

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

Sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **TRIPLA CORONA (TRIPLE CROWN)**

E' un titolo virtuale conteso tra le 4 squadre britanniche. Si aggiudica la "tripla corona" la squadra che nella stessa edizione del torneo batte le altre tre. Bisogna pronosticare se e quale squadra appartenente alle isole britanniche partecipanti al torneo riuscirà a vincere gli incontri con tutte le altre tre avversarie britanniche. E' previsto l'esito nessuno.

### **UNDER/OVER**

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine dell'incontro, supplementari esclusi, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una soglia specificata.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O PUNTI TEAM 1**

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, al termine dei tempi regolamentari, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O PUNTI TEAM 2**

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine dei tempi regolamentari, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O PUNTI PRIMO TEMPO**

Occorre pronosticare se la somma dei punti, al termine del primo tempo, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una soglia specificata.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora

non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O PUNTI TEAM 1 NEL 1^ TEMPO**

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, al termine del primo tempo, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O PUNTI TEAM 2 NEL 1^ TEMPO**

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine del primo tempo, sarà superiore (over) o inferiore (under) ad una determinata soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O METE TEAM TORNEO**

Occorre pronosticare se il numero totale di mete segnate dalla squadra indicata nel torneo di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad una determinata soglia.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **ULTIMO MARCATORE META**

Occorre pronosticare il giocatore che segnerà l'ultima meta dell'incontro di riferimento.

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

Nella lista, oltre ai nomi dei giocatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- Altro: l'ultima meta è messa a segno da qualsiasi giocatore non presente nella lista.
- Nessuna meta: nell'incontro non viene realizzata nessuna meta.

Se un giocatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **VINCENTE**

Si deve pronosticare la squadra che si classifica al primo posto.

## RUGBY LEAGUE

### ESITO FINALE 1X2

La scommessa consiste nel pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, l'esito finale dell'incontro sarà 1 (vittoria della squadra di casa), X (pareggio), o 2 (vittoria della squadra ospite). Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### VINCENTE

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

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

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

## SALTO CON GLI SCI

### PIAZZATO SUL PODIO SI/NO

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **SAMBO**

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare l'atleta (o squadra) che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Le scommesse effettuate relativamente ad un atleta (o squadra) che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti.

In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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

## SCACCHI

### U/O PARTITE PATTE

Occorre pronosticare se, relativamente alla manifestazione di riferimento, il numero di incontri terminati in parità sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa non si considerano gli eventuali Tie-Break.

Esempio:

- World Championship Match (2016).  
Magnus Carlsen - Sergej Karjakin: U/O 9,5 Partite Patte.  
(New York 11/11/2016 - 30/11/2016).  
N° partite terminate in parità: 10.  
Esito scommessa: Over.

[http://www.fide.com/index.php?option=com\\_fidecalendar&view=archiveview&aid=1036](http://www.fide.com/index.php?option=com_fidecalendar&view=archiveview&aid=1036)

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

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

### VINCENTE

Occorre pronosticare il giocatore che si classificherà al primo posto della manifestazione di riferimento.

Se un giocatore presente nella lista non prende parte alla manifestazione o si ritira per un qualsiasi motivo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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



## SCHERMA

### **2 o PIU' MEDAGLIE**

Occorre pronosticare il numero di medaglie vinte.

### **ITALIANI SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta italiano salirà sul podio oppure no.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se l'atleta salirà sul podio oppure no.

### **VINCENTE**

Si deve indicare chi vincerà la gara o la competizione oggetto di scommessa.

## SCI

### **REGOLE DI CARATTERE GENERALE**

Se uno sciatore quotato individualmente non inizia la competizione o si ritira dalla stessa, tutte le scommesse eventualmente accettate su quello sciatore verranno considerate perdenti.

Se uno sciatore non inizia la competizione e l'altro concorrente non conclude la gara, la scommessa va a rimborso.

E' altresì soggetta a rimborso la scommessa qualora nessun atleta risulti aver terminato la gara a prescindere dal momento i cui si verifica il ritiro o la squalifica.

Il risultato valido sarà quello risultante dalla classifica ufficiale.

Se la partenza della gara viene anticipata, per qualsiasi motivo, le scommesse già accettate saranno considerate valide a tutti gli effetti.

## SCI ALPINO

### **2 o PIU' MEDAGLIE**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato (o la nazione) si aggiudicherà 2 o più medaglie (esito SI) o meno (esito NO) nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **ACCOPIATA IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali atleti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica della manifestazione oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più atleti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **ATLETA NON VINCE NESSUNA GARA**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato non vincerà (Si) o meno (No) nessuna gara della manifestazione di riferimento entro la data specificata.

- Con l'esito "Si" si pronostica che, entro la data specificata nell'avvenimento, l'atleta indicato non vincerà nessuna gara della manifestazione di riferimento.
- Con l'esito "No" si pronostica che, entro la data specificata nell'avvenimento, l'atleta indicato vincerà almeno una gara della manifestazione.

Si specifica che in una gara in cui sono previste due manche, si prende in considerazione la posizione dell'atleta al termine della gara stessa.

Se l'atleta non partecipa a nessuna gara entro la data specificata, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa risulterà valida.

Esempio:

Sci alpino:

- Coppa del Mondo (2018).  
Lara Gut non vince nessuna gara (S/N).
- XXIII Giochi olimpici invernali (2018).

Lara Gut non vince nessuna gara (S/N).

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

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

### **VINCENTE 1 MANCHE**

Occorre pronosticare quale sciatore otterrà il miglior tempo assoluto nella 1°manche.

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda alla normativa vigente.

Le scommesse effettuate relativamente ad uno sciatore che non partecipa alla 1°manche, o si ritira o viene squalificato, sono considerate perdenti.

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

### **ITALIANI SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta italiano salirà sul podio oppure no.

### **MIGLIORE DELLA LISTA**

Occorre pronosticare l'atleta, tra quelli proposti, che otterrà il miglior piazzamento nella competizione oggetto di scommessa.

### **PETTORALE VINC. PARI/DISPARI**

La scommessa consiste nel pronosticare se il numero di pettorale di partenza del vincitore di una determinata gara sarà pari o dispari.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato si piezzerà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa. Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara della manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 MANIFESTAZIONE**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato si piazierà (Si) o meno (No) nelle prime 10 posizioni al termine della manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa, si prende in considerazione la posizione dell'atleta in una determinata classifica indicata nell'avvenimento (es: classifica generale) e diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

- Coppa del Mondo Sci Alpino 2018.
  - Classifica Generale:  
Lara Gut – tra i primi 10 nella classifica generale della manifestazione (S/N).  
[https://data.fis-ski.com/alpine-skiing/cup-standings.html?suchen=true&export\\_standing=&suchcompetitorid=&suchseason=2018&suchgender=L&suchnation=&sector=AL&suchcup=WC&discipline=ALL&search=Search](https://data.fis-ski.com/alpine-skiing/cup-standings.html?suchen=true&export_standing=&suchcompetitorid=&suchseason=2018&suchgender=L&suchnation=&sector=AL&suchcup=WC&discipline=ALL&search=Search)
  - Classifica Discesa Libera (DH):  
Peter Fill – tra i primi 10 nella classifica DH della manifestazione (S/N).  
[https://data.fis-ski.com/alpine-skiing/cup-standings.html?suchen=true&export\\_standing=&suchcompetitorid=&suchseason=2018&suchgender=M&suchnation=&sector=AL&suchcup=WC&&search=Search&discipline=ALL&discipline=DH](https://data.fis-ski.com/alpine-skiing/cup-standings.html?suchen=true&export_standing=&suchcompetitorid=&suchseason=2018&suchgender=M&suchnation=&sector=AL&suchcup=WC&&search=Search&discipline=ALL&discipline=DH)

Se l'atleta si ritira prima dell'inizio della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

Se l'atleta dovesse ritirarsi durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta valida.

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

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

### **PODIO IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali saranno i tre atleti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più atleti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **POSIZIONE VINCITORE DOPO LA MANCHE 1**

Bisogna indovinare la posizione del vincitore della gara al termine della Manche 1.

### **RECORD MONDIALE SI/NO**

Bisogna pronosticare se durante la competizione verrà fatto registrare il nuovo record mondiale oppure no.

### **SI QUALIFICA 2° MANCHE**

Occorre pronosticare se, al termine della prima manche, l'atleta indicato si qualificherà (Si) o meno (No) alla seconda manche di una determinata gara della manifestazione di riferimento.

Se l'atleta non prenderà parte alla gara (prima manche), la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

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

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **T/T 1° MANCHE (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della prima manche della gara di riferimento.

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

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **U/O PUNTI**

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento, i punti totali che l'atleta (o squadra) indicato conquisterà saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito. La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Esempi:

- Coppa del Mondo di sci alpino.  
U/O 1699,5 punti Shiffrin Mikaela - stagione 2017.  
Punti totalizzati da Shiffrin: 1.643.  
Esito scommessa: Under.  
<https://data.fis-ski.com/dynamic/athlete-biography.html?sector=AL&competitorid=164835&type=stats>
- Coppa del Mondo di sci alpino.  
U/O 1699,5 punti Shiffrin Mikaela - stagione 2018.  
Punti totalizzati da Shiffrin: 1.773.  
Esito scommessa: Over.  
<https://data.fis-ski.com/dynamic/athlete-biography.html?sector=AL&competitorid=164835&type=stats>

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa a nessuna gara della manifestazione di riferimento, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **U/O VITTORIE**

Occorre pronosticare se, entro la stagione indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di vittorie dello sciatore (o squadra) proposto, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Sci alpino.  
Coppa del Mondo (2019).  
U/O vittorie 4,5 di Lindsey Vonn.  
<https://uskiandsnowboard.org/athletes/lindsey-vonn>  
[https://data.fis-ski.com/dynamic/athlete-biography.html?sector=AL&competitorid=30368&type=result&category=WC&season=ALL&sort=&discipline=ALL&position=1&place=&Submit=Search&bt=prev&limit=50&bt=next&rec\\_start=50](https://data.fis-ski.com/dynamic/athlete-biography.html?sector=AL&competitorid=30368&type=result&category=WC&season=ALL&sort=&discipline=ALL&position=1&place=&Submit=Search&bt=prev&limit=50&bt=next&rec_start=50)

Se lo sciatore (o squadra) indicato non partecipa a nessuna gara della stagione, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **SCI NORDICO**

### **ACCOPIATA IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali atleti saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica della manifestazione oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più atleti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato si piazzerà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa. Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara della manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione



### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 MANIFESTAZIONE**

Occorre pronosticare se l'atleta indicato si piazzerà (Si) o meno (No) nelle prime 10 posizioni al termine della manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa, si prende in considerazione la posizione dell'atleta in una determinata classifica indicata nell'avvenimento (es: classifica generale) e diramata dall'ente organizzatore della manifestazione.

Esempio:

- Coppa del Mondo Sci Nordico 2018.

Heidi Weng – tra i primi 10 nella classifica generale della manifestazione (S/N).

[https://data.fis-ski.com/cross-country/cup-](https://data.fis-ski.com/cross-country/cup-standings.html?suchen=true&export_standing=&suchcompetitorid=&suchseason=2018&suchgendsu=L&suchnation=&sector=CC&suchcup=WC&discipline=ALL&search=Search)

[standings.html?suchen=true&export\\_standing=&suchcompetitorid=&suchseason=2018&suchgendsu=L&suchnation=&sector=CC&suchcup=WC&discipline=ALL&search=Search](https://data.fis-ski.com/cross-country/cup-standings.html?suchen=true&export_standing=&suchcompetitorid=&suchseason=2018&suchgendsu=L&suchnation=&sector=CC&suchcup=WC&discipline=ALL&search=Search)

Se l'atleta si ritira prima dell'inizio della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata.

Se l'atleta dovesse ritirarsi durante la manifestazione, la scommessa sarà ritenuta valida.

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

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

### **PODIO IN ORDINE**

Occorre pronosticare quali saranno i tre atleti che si classificheranno, in ordine esatto, al 1°, 2° e 3° posto nella gara oggetto di scommessa. E' presente l'esito altro.

Nel caso in cui, al termine della manifestazione, due o più atleti avranno ottenuto lo stesso punteggio si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **SHORT TRACK**

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **SOFTBALL**

### **T/T MATCH**

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro di riferimento, compresi eventuali tempi supplementari.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **SKELETON**

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **SLITTINO**

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

#### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

#### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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



## **SNOOKER**

### **REGOLE GENERALI**

Ai fini delle scommesse, contano solo le biglie imbucate in maniera regolamentare; ciò significa che non contano le biglie messe in buca ogni volta che è coinvolta nel gioco una "palla in fallo", a meno che "fallo" non sia un esito della scommessa stessa.

In caso di re-rack (interruzione e ripresa di un frame) nel frame, si specifica quanto segue:

- le scommesse il cui risultato sia già stabilito prima del re-rack sono valide (scommesse certificate). Il ripetersi di fatti di gioco a seguito del re-rack è irrilevante ai fini della scommessa già certificata.
- le scommesse il cui risultato non sia già stabilito prima del re-rack (scommesse non certificate), verrà stabilito esclusivamente in base ai fatti di gioco successivi al re-rack stesso. I fatti di gioco precedenti al re-rack sono irrilevanti ai fini delle scommesse.

### **1X2 VINCE PROSSIMI X FRAMES NELLA FASCIA (Y-Z)**

Occorre pronosticare quale giocatore vincerà consecutivamente i prossimi X frame dell'incontro di riferimento, limitatamente all'intervallo Y-Z indicato.

- Team 1: il giocatore 1 vince X frame consecutivi (dal Y al Z).
- Nessuno: nessun giocatore vincerà X frame consecutivi nell'intervallo di frame Y-Z indicato.
- Team 2: il giocatore 1 vince X frame consecutivi (dal Y al Z).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **BREAK DA 50+ FRAME SI/NO**

Occorre pronosticare se, nel frame indicato, ci sarà un break da 50 punti o più.

- Segno "Si": nel frame indicato uno dei due giocatori realizza un break uguale o maggiore di 50 punti.
- Segno "No": nel frame indicato non sarà realizzato nemmeno un break uguale o maggiore di 50 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **BREAK DA 100+ FRAME SI/NO**

Occorre pronosticare se, nel frame indicato, ci sarà un break da 100 punti o più.

- Segno "Si": nel frame indicato uno dei due giocatori realizza un break uguale o maggiore di 100 punti.
- Segno "No": nel frame indicato non sarà realizzato nemmeno un break uguale o maggiore di 100 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **BREAK PIU ALTO FRAME X**

Occorre pronosticare quale sarà il punteggio del break più alto nel frame indicato dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 5 possibili esiti: 0-49; 50-99; 100-119; 120-146; 147+.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **GIOCATORE X CON BREAK DI 50 O PIU FRAME Y SI/NO**

Occorre pronosticare se, nel frame specificato, il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) un break di 50 punti o più.

- Segno "Si": nel frame specificato, il giocatore indicato realizza un break uguale o maggiore di 50 punti.
- Segno "No": nel frame specificato, il giocatore indicato non realizza un break uguale o maggiore di 50 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora

non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **GIOCATORE X CON BREAK DI 100 O PIU FRAME Y S/NO**

Occorre pronosticare se, nel frame specificato, il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) un break di 100 punti o più.

- Segno "Si": nel frame specificato, il giocatore indicato realizza un break uguale o maggiore di 100 punti.
- Segno "No": nel frame specificato, il giocatore indicato non realizza un break uguale o maggiore di 100 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **IMBUCA LA PRIMA BIGLIA FRAME X**

Occorre pronosticare quale dei due giocatori imbucherà la prima biglia nel frame indicato.

Sono possibili 2 esiti.

- Con l'esito 1 si pronostica che sarà il giocatore 1 ad imbucare la prima biglia nel frame indicato.
- Con l'esito 2 si pronostica che sarà il giocatore 2 ad imbucare la prima biglia nel frame indicato.

Non sono presi in considerazione i tiri fallosi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **IMBUCA L'ULTIMA BIGLIA FRAME X**

Occorre pronosticare quale dei due giocatori imbucherà l'ultima biglia nel frame indicato.

Sono possibili 2 esiti.

- Con l'esito 1 si pronostica che sarà il giocatore 1 ad imbucare l'ultima biglia nel frame indicato.
- Con l'esito 2 si pronostica che sarà il giocatore 2 ad imbucare l'ultima biglia nel frame indicato.

Non sono presi in considerazione i tiri fallosi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento

e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

#### **FRAME DECISIVO INCONTRO SI/NO**

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento ci sarà un frame decisivo (Si) o meno (No.)  
Segno "Si": l'incontro è in parità e manca solo un frame (decisivo per decretare il vincitore) alla fine dell'incontro.

Segno "No": non si giunge al frame decisivo per determinare il vincitore dell'incontro.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **FALLO IN FRAME X SI/NO**

Occorre pronosticare se uno dei due giocatori commetterà un fallo (Si) o meno (No) nel frame indicato dell'incontro di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **FRAME X PARI/DISPARI**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel frame indicato, sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **GARA A FRAME NELL'INCONTRO**

Occorre pronosticare quale giocatore raggiungerà per primo il numero di frame indicato nell'incontro di riferimento.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **GARA A X PUNTI FRAME Y**

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori raggiungerà per primo un determinato punteggio nel corso del frame indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **GIOCATORE MIGLIOR BREAK NEL FRAME X**

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori effettuerà il punteggio del break più alto nel frame indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PRIMO COLORE IMBUCATO NEL FRAME**

Occorre pronosticare di quale colore sarà la prima biglia imbucata nel frame indicato.

Sono possibili 6 esiti: gialla, verde, marrone, blu, rosa, nera.

Non sono presi in considerazione i tiri fallosi e le biglie rosse.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

### **PARI/DISPARI**

Bisogna pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).

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

### **PARI E DISPARI FRAME**

Occorre pronosticare se la somma del numero di frames giocati da entrambi i giocatori nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).

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

### **RESTO DEL MATCH**

Occorre pronosticare l'esito finale del resto dell'incontro di riferimento (1X2).

La scommessa è offerta solo per eventi Live e si riferisce al risultato del resto dell'incontro, calcolato a partire dal momento del piazzamento della scommessa.

Nel momento in cui la scommessa viene piazzata, l'incontro "inizia" con il punteggio di 0-0, a prescindere dal risultato "reale".

Per stabilire l'esito della scommessa devono essere conteggiati esclusivamente i frame vinti dopo il piazzamento della scommessa stessa:

- Esempio 1:  
Giocatore 1 - Giocatore 2 (live) > Resto Del Match (0-3).  
Piazzati la scommessa quando il risultato reale è 0-3. La partita termina 9-7.  
Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, la partita è finita 9-4.  
Esito vincente: "1".
- Esempio 2:  
Giocatore 1 - Giocatore 2 (live) > Resto Del Match (0-2).  
Piazzati la scommessa quando il risultato reale è 0-2. La partita termina 7-9.  
Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, la partita è finita 7-7.  
Esito vincente: "X".

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **RIS. ESATTO 17/33**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 33 frame.

Sono possibili 34 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 3/5**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 5 frame.

Sono possibili 6 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 4/7**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 7 frame.

Sono possibili 8 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 7/13**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 13 frame.

Sono possibili 14 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 13/25**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 25 frame.

Sono possibili 26 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 6/11**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 11 frame.

Sono possibili 12 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 8/15**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 15 frame.

Sono possibili 16 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 10/19**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 19 frame.

Sono possibili 20 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 18/35**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 35 frame.

Sono possibili 36 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora

non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 5/9**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 9 frame.

Sono possibili 10 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RIS. ESATTO 9/17**

Occorre pronosticare il risultato esatto di un incontro di riferimento al meglio di 17 frame.

Sono possibili 18 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **RISULTATO AL TERMINE DI X FRAME**

Occorre pronosticare, secondo il tradizionale metodo dell'1X2, l'esito dell'incontro al termine del frame di gioco indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **T/T FRAME X**

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori vincerà il frame X dell'incontro di riferimento.

Con l'esito 1 si pronostica la vittoria del frame indicato da parte del giocatore 1.

Con l'esito 2 si pronostica la vittoria del frame indicato da parte del giocatore 2.

La partecipazione di entrambi i giocatori ad ogni singolo frame è determinante per la certificazione della scommessa: se uno dei due giocatori si ritira durante un frame, chi rimane risulterà vincente.

Nel caso in cui il ritiro avvenga prima dell'inizio di qualsiasi frame, la scommessa sarà rimborsata.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

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

La scommessa consiste nell'individuare il vincente tra due giocatori per un determinato incontro.



Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore si ritira prima di scendere in campo.

#### **U/O FRAME NEL MATCH**

Occorre pronosticare se i frame giocati nella partita di riferimento saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

#### **U/O TOTALE PUNTI - FRAME X**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nel frame indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) al valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **ULTIMI PUNTI NEL FRAME**

Occorre pronosticare il colore della biglia con cui saranno ottenuti gli ultimi punti del frame specificato, o se ci sarà un fallo.

Sono possibili 8 esiti: rossa, gialla, verde, marrone, blu, rosa, nera, fallo.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

#### **VINCENTE TORNEO**

La scommessa consiste nel pronosticare il vincente di una data manifestazione o evento.

## SNOWBOARD

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) sul podio al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 6 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi sei al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **PIAZZATO TRA I PRIMI 10 SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta (o squadra) indicato riuscirà a posizionarsi (Si) o meno (No) tra i primi dieci al termine di una determinata gara/manifestazione di riferimento.

Se l'atleta (o squadra) indicato non partecipa alla gara/manifestazione, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi, la scommessa sarà ritenuta valida.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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 e i dati diramati dall'organizzatore ufficiale della manifestazione.

### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **SPORT GAELICI**

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale squadra vincerà la manifestazione di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti. In caso di parità, ove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

## **SQUASH**

### **TESTA A TESTA MATCH**

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà l'incontro. Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore si ritira prima di scendere in campo.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA SET**

Occorre pronosticare il giocatore che vincerà il set indicato. Se un giocatore si ritira durante il set oggetto di scommessa, chi rimane risulterà vincente. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O SET NELL'INCONTRO**

Occorre pronosticare se i set giocati nell'incontro saranno inferiori (under) o superiori (over) ad un valore prestabilito. In caso di ritiro di un giocatore la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

## **SUPERBIKE (SBK)**

### **MIGLIORE DELLA LISTA 1° MANCHE**

Si deve pronosticare il pilota, tra quelli indicati sulla lista, che avrà ottenuto il miglior piazzamento durante la prima Manche.

### **MIGLIORE DELLA LISTA 2° MANCHE**

Si deve pronosticare il pilota, tra quelli indicati sulla lista, che avrà ottenuto il miglior piazzamento durante la seconda Manche.

#### **MIGLIORE DELLA LISTA SUPERPOLE**

Si deve pronosticare il pilota, tra quelli indicati sulla lista, che avrà ottenuto la Superpole.

#### **PILOTA X IN TESTA ALLA DATA Y**

Occorre pronosticare quale pilota sarà in testa alla classifica ufficiale di riferimento ad una specifica data.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione di riferimento, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

#### **TESTA A TESTA**

Occorre pronosticare quale tra i due piloti otterrà il miglior piazzamento. Se i due piloti non gareggiano, o si ritirano dopo aver compiuto lo stesso numero di giri, a questo evento verrà assegnata quota 1,00.

Se un pilota non gareggia, le scommesse su di lui effettuate verranno considerate perdenti.

#### **VINCENTE MANCHE**

Si deve individuare chi vincerà la manche oggetto di scommessa.

#### **VINCENTE MONDIALE**

Si deve individuare chi vincerà il torneo oggetto di scommessa.

#### **VINCENTE QUALIFICHE**

Si deve individuare chi otterrà il miglior tempo nelle qualifiche e dunque la Superpole.

## **SURF**

#### **T/T (LEGABILE)**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) che, tra le due proposte, vincerà o realizzerà il miglior piazzamento in base alla classifica al termine della gara di riferimento. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambi gli esiti ed alla conclusione della medesima gara per almeno un esito.

Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

### **VINCENTE**

Occorre pronosticare quale sarà l'atleta (o squadra) vincente di una gara/manifestazione.

Se un atleta (o squadra), presente nella lista, non prende parte alla gara/manifestazione, o si ritira per un qualsiasi motivo durante la stessa, le scommesse accettate sono considerate perdenti e non è previsto il rimborso della scommessa.

Se si verifica l'arrivo in parità di 2 o più atleti (o squadre), si applica la regola dell'ex-aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero delle selezioni vincenti.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

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

## **TENNIS DA TAVOLO**

### **GARA A X PUNTI SET Y**

Occorre pronosticare quale tra i due giocatori raggiungerà per primo un determinato punteggio nel corso del set indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

**NUMERO SET GIOCATI (3/5)**

Occorre pronosticare il numero totale dei set che saranno disputati in un incontro al meglio dei 5 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 3 set, 4 set, 5 set.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

**NUMERO SET GIOCATI (4/7)**

Occorre pronosticare il numero totale dei set che saranno disputati in un incontro al meglio dei 7 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 4 set, 5 set, 6 set, 7 set.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

**PARI/DISPARI TOT. PUNTI INCONTRO**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati al termine dell'incontro di riferimento sarà pari o dispari. (0 è considerato pari)

Se l'incontro non viene portato a termine, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

**PARI/DISPARI TOT. PUNTI SET**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati al termine del set indicato sarà un numero pari o dispari (0 è considerato pari).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

**SET AI VANTAGGI (3/5)**

Occorre pronosticare il numero di set che termineranno ai vantaggi in un incontro al meglio dei 5 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 0 set, 1 set, 2 set, 3 set, 4 set, 5 set.



Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

### **SET AI VANTAGGI (4/7)**

Occorre pronosticare il numero di set che termineranno ai vantaggi in un incontro al meglio dei 7 set.

Sono previsti i seguenti esiti: 0 set, 1 set, 2 set, 3 set, 4 set, 5 set, 6 set, 7 set.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro di uno dei due partecipanti, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

### **SET BETTING A 3**

Occorre pronosticare, in un incontro al meglio dei 3 set, quale sarà il risultato dell'incontro espresso in set.

Sono previsti 4 possibili esiti: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.

Se l'incontro non viene portato a termine, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

### **SET BETTING A 5**

Occorre pronosticare, in un incontro al meglio dei 5 set, quale sarà il risultato dell'incontro espresso in set.

Sono previsti 6 possibili esiti: 3-0; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 0-3.

Se l'incontro non viene portato a termine, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

### **SET BETTING A 7**

Occorre pronosticare, in un incontro al meglio dei 7 set, quale sarà il risultato dell'incontro espresso in set.

Sono previsti 8 possibili esiti: 4-0; 4-1; 4-2; 4-3; 3-4; 2-4; 1-4; 0-4.

Se l'incontro non viene portato a termine, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

### **SET X AI VANTAGGI SI/NO**

Occorre pronosticare se il set indicato terminerà ai vantaggi (Si) o meno (No).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

### **SET X VINCE IL PUNTO Y**

Occorre pronosticare il giocatore che segnerà un determinato punto nel set indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato, definitivamente interrotto o nel caso di ritiro o squalifica di uno dei due partecipanti nel corso del set indicato, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

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

La scommessa consiste nell'individuare il il giocatore che vincerà l'incontro.

Se un giocatore si ritira durante l'incontro, le scommesse accettate su quel giocatore saranno considerate perdenti. La scommessa va a rimborso se un giocatore si ritira prima di scendere in campo.

### **U/O PUNTI NELL'INCONTRO**

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati da entrambi i giocatori nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

In caso di ritiro di un giocatore, la scommessa sarà ritenuta valida solo se il risultato può essere determinato, in caso contrario verrà annullata.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

### **U/O PUNTI SET**

Occorre pronosticare se la somma dei punti totali segnati al termine del set indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

### **VINCENTE SET**

Occorre pronosticare il giocatore che si aggiudicherà il set indicato.



La scommessa resta valida se uno dei due giocatori si ritira durante il set indicato; chi rimane risulterà vincente.

Se un giocatore si ritira prima dell'inizio del set indicato, la scommessa sarà rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati dall'organizzatore.

## **TUFFI**

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se, in un determinata gara, l'atleta indicato riuscirà a posizionarsi o meno sul podio. Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **U/O MEDAGLIE ATLETA X**

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, l'atleta X vincerà un numero di medaglie inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Nel conteggio delle medaglie varranno anche le gare a staffetta.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

## **VELA**

### **DISTACCO GARA**

La scommessa consiste nell'individuare il distacco finale tra imbarcazioni impegnate in un match-race (regata con solo 2 barche). Il margine di distacco tra le due imbarcazioni è considerato in una serie di scaglioni di tempo compresi tra 0-20 secondi e +90 secondi.

Qualora un' imbarcazione si ritiri da un match-race, l'altra imbarcazione è considerata vincitrice con un margine di distacco di oltre 90 secondi. Qualora nessuna delle due barche arrivi al traguardo, la scommessa va a rimborso.

### **ITALIANI SUL PODIO SI/NO**

Occorre pronosticare se un atleta italiano salirà sul podio oppure no.

### **PIAZZATO SUL PODIO**

Occorre pronosticare se l'atleta (o la squadra) indicato si piazierà o meno tra i primi tre classificati nella manifestazione di riferimento, al termine della stessa. Se l'atleta non partecipa alla gara la scommessa va a rimborso. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

### **TESTA A TESTA**

Bisogna pronosticare quale delle due imbarcazioni vincerà la regata. Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione alla gara di entrambe le imbarcazioni ed



alla conclusione della medesima gara per almeno un esito. Nei casi contrari, si procede al rimborso della scommessa.

#### **VINCENTE**

Bisogna pronosticare chi vincerà la competizione oggetto di scommessa.

#### **VINCENTE PUNTEGGIO SERIE**

La scommessa consiste nel pronosticare il punteggio finale di una serie di gare tra le stesse imbarcazioni.

Qualora una imbarcazione si ritiri definitivamente dalla serie di regate prima che l'altra imbarcazione abbia raggiunto il punteggio necessario a vincere la serie, ai fini della certificazione, all'imbarcazione vincitrice verranno assegnati i punti necessari per la vittoria ed a quella perdente il punteggio raggiunto sul campo.