Sisal Group S.p.A.
Via A. di Tocqueville, 13
20154 Milano
www.sisal.com

CALCIO

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.
Si ricorda che, salvo diversamente indicato, si considera il risultato al termine dei tempi regolamentari (2 tempi da 45 minuti più eventuale recupero).
Per gli incontri non conformi, giocati ad esempio sulla durata di 80 minuti viene indicata la dicitura apposita (es: 80 min.).
In caso di mancata comunicazione della specifica (es: 80 min.) le relative scommesse saranno rimborsate.

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, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione 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.

1 MARC. + MIN. 1GOAL + METODO 1 G (Supercombo 1° Marcatore)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, si verificano tutte e 3 le seguenti condizioni, oggetto di scommessa:
1) Il giocatore che segna il primo goal nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento sarà quello indicato all'interno di una lista;
2) Il minuto in cui viene segnato il primo goal dell'incontro di riferimento sarà quello indicato tra:
- 0-30;
- 31-60;
- 61-fine partita (inteso come soli tempi regolamentari);

3) Il metodo con cui verrà segnato il primo goal sarà:
- Calcio piazzato: il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione o calcio di rigore (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).
  I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Goal segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.
- Colpo di Testa: il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).
- Tiro: tutti gli altri tipi di goal non inclusi sopra.

Sarà inoltre presente l'esito "Altro".
Esempi di alcune combinazioni possibili:

IL GIOCO È VIETATO AI MINORI
E PUÒ CAUSARE DIPENDENZA PATOLOGICA
Per le probabilità di vincita visita i siti
www.aams.gov.it o www.sisal.it

"MESSI" + "0 – 30" + "COLPO DI TESTA"
"MESSI" + "31 – 60" + "TIRO"
"ICARDI" + "0 – 30" + "CALCIO PIAZZATO"
"ALTRO".
Se un calciatore 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 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 ufficiale della manifestazione di riferimento.

1 + MULTIGOAL SI/NO
Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (1 + Multigoal) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra di casa non vincerà l'incontro o che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nell'info aggiuntiva.
Esempio:
Serie A 2017/2018.
Inter - Roma.
Combo 1 + Multigoal 2-4 (S/N).
Esito Si: Inter vince (1) e nel match vengono segnati da 2 a 4 goal.
Esempio: Inter- Roma: 2-0; 2-1; 3-0; 3-1; 4-0.
Esito No: Inter non vince (X2) o nel match vengono segnati 0,1 o più di 4 goal.
Esempio: Inter-Roma: 0-0; 1-1; 0-1; 2-2; 3-2; 1-2 ecc.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

X + MULTIGOAL SI/NO
Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (X + Multigoal) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.

Con l'esito "SI" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "NO" si pronostica che l'incontro non terminerà in parità o che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nell'info aggiuntiva.
Esempio:
Serie A 2017/2018.
Inter – Roma.
Combo X + Multigoal 2-4 (S/N).
Esito Si: Incontro termina in parità (X) e nel match vengono segnati da 2 a 4 goal.
Esempio: Inter- Roma: 1-1; 2-2.
Esito No: Incontro non termina in parità (12) o nel match vengono segnati 0,1, o più di 4 goal.
Esempio: Inter-Roma: 0-0; 1-0; 2-0; 2-1; 0-1; 0-2; 3-3; 1-2 ecc.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

2 + MULTIGOAL SI/NO

Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (2 + Multigoal) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra ospite non vincerà l'incontro o che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nell'info aggiuntiva.
Esempio:
Serie A 2017/2018.
Inter - Roma.
Combo 2 + Multigoal 2-4 (S/N).
Esito Si: Roma vince (2) e nel match vengono segnati da 2 a 4 goal.
Esempio: Inter- Roma 0-2; 1-2; 1-3.
Esito No: Roma non vince (1X) o nel match saranno segnati 0,1, più di 4 goal.
Esempio: Inter-Roma 0-0; 1-0; 2-0; 2-1; 0-1; 2-3; 1-1; 2-2; 3-3; ecc.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1 PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 Primo Tempo + 1X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 1 Primo Tempo + 1X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

1 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 Primo Tempo + X2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 1 Primo Tempo + X2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

1 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 Primo Tempo + 12 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 1 Primo Tempo + 12 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

X PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X Primo Tempo + 1X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X Primo Tempo + 1X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: Si.

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.

X PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X Primo Tempo + X2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X Primo Tempo + X2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

X PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X Primo Tempo + 12 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X Primo Tempo + 12 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: Si.

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.

2 PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 Primo Tempo + 1X Finale Si/No).Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 2 Primo Tempo + 1X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

2 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 Primo Tempo + X2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 2 Primo Tempo + X2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

2 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 Primo Tempo + 12 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 2 Primo Tempo + 12 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

1X PRIMO TEMPO + 1 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1X Primo Tempo + 1 Finale Si/No).

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

- Esito 1X Primo Tempo + 1 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: Si.

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.

1X PRIMO TEMPO + X FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1X Primo Tempo + X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 1X Primo Tempo + X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

1X PRIMO TEMPO + 2 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1X Primo Tempo + 2 Finale Si/No).

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

- Esito 1X Primo Tempo + 2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

X2 PRIMO TEMPO + 1 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X2 Primo Tempo + 1 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Esempio:

- Esito X2 Primo Tempo + 1 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: Si.

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.

X2 PRIMO TEMPO + X FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X2 Primo Tempo + X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X2 Primo Tempo + X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

X2 PRIMO TEMPO + 2 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X2 Primo Tempo + 2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X2 Primo Tempo + 2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

12 PRIMO TEMPO + 1 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (12 Primo Tempo + 1 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 12 Primo Tempo + 1 Finale S/N.

Roma - Milan.
Primo Tempo: 0-0.
Risultato incontro:1-0.
Esito vincente: 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.

12 PRIMO TEMPO + X FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (12 Primo Tempo + X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 12 Primo Tempo + X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

12 PRIMO TEMPO + 2 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (12 Primo Tempo + 2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 12 Primo Tempo + 2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

1X PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1X Primo Tempo + 1X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 1X Primo Tempo + 1X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.

Risultato incontro:1-0.
Esito vincente: Si.

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.

1X PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1X Primo Tempo + X2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 1X Primo Tempo + X2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

1X PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1X Primo Tempo + 12 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 1X Primo Tempo + 12 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: Si.

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.

X2 PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X2 Primo Tempo + 1X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X2 Primo Tempo + 1X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: Si.

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.

X2 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X2 Primo Tempo + X2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X2 Primo Tempo + X2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

X2 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X2 Primo Tempo + 12 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito X2 Primo Tempo + 12 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: Si.

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.

12 PRIMO TEMPO + 1X FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (12 Primo Tempo + 1X Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 12 Primo Tempo + 1X Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

12 PRIMO TEMPO + X2 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (12 Primo Tempo + X2 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 12 Primo Tempo + X2 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

12 PRIMO TEMPO + 12 FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se si verificherà (Si) o meno (No) l'abbinamento degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (12 Primo Tempo + 12 Finale Si/No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Esito 12 Primo Tempo + 12 Finale S/N.
  Roma - Milan.
  Primo Tempo: 0-0.
  Risultato incontro:1-0.
  Esito vincente: 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.

1T 1X2 + FINALE DC IN
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sul risultato 1X2 al primo tempo e sulla Doppia Chance IN al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: 1 + 1X; 1 + 2; X + 1X; X + 2; 2 + 1X; 2 + 2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: X + 1X.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

1T 1X2 + FINALE DC IN/OUT
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sul risultato 1X2 al primo tempo e sulla Doppia Chance IN/OUT al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: 1 + 12; 1 + X; X + 12; X + X; 2 + 12; 2 + X.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: X + 12.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

1T 1X2 + FINALE DC OUT
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sul risultato 1X2 al primo tempo e sulla Doppia Chance OUT al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: 1 + X2; 1 + 1; X + X2; X + 1; 2 + X2; 2 + 1.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esiti scommessa: X + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

1X + MULTIGOAL
Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (1X+ Multigoal) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa o terminerà con un pareggio e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "No" si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro o che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nell'info aggiuntiva.
Esempi:

- Serie A (2017/18).
  1X + Multigoal 2-4 (S/N).
  Sassuolo - Benevento 2-2.
  Esito scommessa: Si.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/32/SASBEN
- Serie A (2017/18).
  1X + Multigoal 2-4 (S/N).
  Milan - Fiorentina 5-1.
  Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/MILFIO

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

X2 + MULTIGOAL
Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (X2+ Multigoal) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite o terminerà con un pareggio e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.

Con l'esito "No" si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro o che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nell'info aggiuntiva.
Esempi:

- Serie A (2017/18).
  X2 + Multigoal 2-4 (S/N).
  Atalanta - Sampdoria 1-2.
  Esito scommessa: Si
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/27/ATASAM
- Serie A (2017/18).
  X2 + Multigoal 2-4 (S/N).
  Sassuolo - Roma 0-1.
  Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/SASROM

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

12 + MULTIGOAL
Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (12+ Multigoal) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che l'incontro sarà vinto da una delle due squadre e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "No" si pronostica che l'incontro terminerà con un pareggio o che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nell'info aggiuntiva.
Esempi:

- Serie A (2017/18).
  12 + Multigoal 2-4 (S/N).
  Napoli - Crotone 2-1.
  Esito scommessa: Si.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/NAPCRO
- Serie A (2017/18).
- 12 + Multigoal 2-4 (S/N).
  Spal - Napoli 2-3.
  Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/6/SPANAP
- 12 + Multigoal 2-4 (S/N).

Roma - Juventus 0-0.
Esito scommessa: No.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/37/ROMJUV

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

1 TEMPO UNDER/OVER ANGOLI

Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. 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.

1X2 AMMONIZIONI GIOCATORI INC. T.S.

Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, riceverà il maggior numero di cartellini gialli nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 riceverà più cartellini gialli del giocatore 2.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori riceveranno lo stesso numero di cartellini gialli.
Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 riceverà più cartellini gialli del giocatore 1.
Esempio:

- Mondiale (2014).
  Francia-Honduras 3-0.
  1X2 Ammonizioni Varane - Palacios.
  N° ammonizioni Varane: 0.
  N° ammonizioni Palacios: 2.
  Esito scommessa: 2.
  http://www.fifa.com/worldcup/matches/round=255931/match=300186496/index.html#nosticky

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 AMMONIZIONI SUPPL. (INCL.)
Occorre pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di ammonizioni (cartellini gialli) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa riceverà più ammonizioni della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre riceveranno lo stesso numero di ammonizioni.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite riceverà più ammonizioni della squadra di casa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
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.

1X2 ASSIST GIOCATORI INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di assist nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 effettuerà più assist del giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che i due giocatori effettueranno lo stesso numero di assist.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 effettuerà più assist del giocatore 1.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 CALCI D'ANGOLO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nell'incontro.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa batterà più calci d'angolo della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite batterà più calci d'angolo della squadra di casa.
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.

1X2 ESPULSIONI SUPPL. (INCL.)
Occorre pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di espulsioni (cartellini rossi) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa riceverà più espulsioni della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre riceveranno lo stesso numero di espulsioni.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite riceverà più espulsioni della squadra di casa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

1X2 FALLI COMMESSI INC.TS
Occorre pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nell'incontro.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa effettuerà più falli della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di falli.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più falli della squadra di casa.

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.

1X2 FALLI COMMESSI GIOCATORI
Occorre pronosticare chi tra i due calciatori indicati commetterà il maggior numero di falli durante l'incontro di riferimento, compresi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti:

- con l'esito 1 il giocatore 1 commetterà più falli del giocatore 2;
- con l'esito X entrambi i giocatori commetteranno lo stesso numero di falli;
- con l'esito 2 il giocatore 2 commetterà più falli del giocatore 1.

In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.
Se uno dei due calciatori indicati non scende in campo, le scommesse accettate vanno a rimborso.
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 FALLI SUBITI GIOCATORI INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori, subirà il maggior numero di falli nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 subirà più falli rispetto al giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori subiranno lo stesso numero di falli.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 subirà più falli rispetto al giocatore 1.

Esempio:

- Mondiale (2014).

  1X2 Falli Subiti Ciro Immobile - Edinson Cavani.
  Falli Subiti Ciro Immobile: 1.
  Falli Subiti Edinson Cavani: 1.
  Esito scommessa: X.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/39/44/eng_39_0624_ita-uru_fulltime.pdf
- Serie A (2017/18).

  1X2 Falli Subiti M. Rui - P. Dybala.
  Falli Subiti P. Dybala: 2.
  Falli Subiti M. Rui: 2.
  Esito scommessa: X.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2017-18/UNICO/UNI/34/JUVNAP

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 FUORIGIOCO
Occorre pronosticare quale delle due squadre andrà più volte in fuorigioco nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa andrà in fuorigioco più volte della squadra ospite.

- Con l'esito "X" si pronostica che le due squadre andranno in fuorigioco lo stesso numero di volte.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite andrà in fuorigioco più volte della squadra di casa.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 FUORIGIOCO INC T.S.
Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di fuorigioco nell'incontro. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa effettuerà un numero di fuorigioco maggiore della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di fuorigioco.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà un numero di fuorigioco maggiore della squadra di casa.
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.

1X2 FUORIGIOCO GIOCATORI INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, finirà più volte in fuorigioco nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 finirà più volte in fuorigioco del giocatore 2.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori finiranno l'incontro con lo stesso numero di fuorigioco.
Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 finirà più volte in fuorigioco del giocatore 1.
Esempio:

- Mondiale (2014).
  Italia - Uruguay 0-1.
  1X2 Fuorigioco Ciro Immobile - Edinson Cavani.
  Fuorigioco Ciro Immobile: 3.
  Fuorigioco Edinson Cavani: 0.
  Esito scommessa: 1.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 MARCATORI INCL. TS

Occorre pronosticare quale giocatore, tra i due indicati, realizzerà il maggior numero di goal, inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno "1" si pronostica la prevalenza del primo giocatore indicato.
- Con il segno "X" si pronostica la parità nel numero di goal segnati, compreso il nessun goal per entrambi.
- Con il segno "2" si pronostica la prevalenza del secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 METRI PERCORSI GIOCATORI INC. T.S.

Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, percorrerà più metri nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 percorrerà più metri rispetto al giocatore 2.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori percorreranno lo stesso numero di metri.
Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 percorrerà più metri rispetto al giocatore 1.

Esempio:

- Mondiale (2014).
  Italia - Uruguay 0-1.
  1X2 Metri Percorsi Mario Balotelli - Gaston Ramirez.
  Metri Percorsi Mario Balotelli: 4.717 m.
  Metri Percorsi Gaston Ramirez: 2.524 m.
  Esito scommessa: 1.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 PALI/TRAVERSE SUPPL. (INCL.)

Occorre pronosticare quale delle due squadre colpirà il maggior numero di pali e/o traverse nell'incontro.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa colpirà più pali e/o traverse della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre colpiranno lo stesso numero di pali e/o traverse.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite colpirà più pali e/o traverse della squadra di casa.

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.

1X2 PARATE GIOCATORI INC. T.S.

Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di parate nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 effettuerà più parate rispetto al giocatore 2.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori effettueranno lo stesso numero di parate.
Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 effettuerà più parate rispetto al giocatore 1.
Esempio:

- Mondiale (2014).
  Italia - Uruguay 0-1.
  1X2 Parate Fernando Muslera - Gianluigi Buffon.
  Parate Fernando Muslera: 1.
  Parate Gianluigi Buffon: 4.
  Esito scommessa: 2.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 SOSTITUZIONI INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare quale squadra effettuerà il maggior numero di sostituzioni nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 SQ CON + POSSESSO PALLA INC.TS
Occorre pronosticare quale squadra avrà totalizzato la percentuale più alta del possesso palla nell'incontro.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1"si pronostica che la squadra di casa avrà totalizzato una percentuale più alta di possesso palla della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre avranno totalizzato la stessa percentuale di possesso palla.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite avrà totalizzato una percentuale più alta di possesso palla della squadra di casa.

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.

1X2 PORTIERI

La scommessa consiste nel pronosticare chi tra i due portieri proposti avrà subito, al termine di un determinato avvenimento, inclusi eventuali supplementari, il minor numero di gol.

- Con il segno "1" si pronostica che il portiere che subirà il minor numero di gol sarà il primo proposto;
- Con il segno "X" si pronostica che il numero di gol subiti dai portieri sarà uguale;
- Con il segno "2" si pronostica che il portiere che subirà il minor numero di gol sarà il secondo proposto;

La refertazione avverrà in base al tabellino dell'avvenimento reperibile sul sito ufficiale degli organizzatori.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla partita, anche per pochi attimi, di entrambi i portieri.

1X2 TIRI GIOCATORI INCL. T.S.

Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 effettuerà più tiri rispetto al giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori effettueranno lo stesso numero di tiri.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 effettuerà più tiri rispetto al giocatore 1.

Esempio:

- Mondiale (2014).
  Italia - Uruguay 0-1.
  1X2 Tiri Mario Balotelli - Edinson Cavani.

Tiri totali Mario Balotelli: 1.
Tiri totali Edinson Cavani: 2.
Esito scommessa: 2.
http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

- Serie A (2017/18).
  Juventus - Napoli 0-1.
  1X2 Tiri M. Pjanic - L. Insigne.
  Tiri totali Pjanic: 1.
  Tiri totali Insigne: 4.
  Esito scommessa: 2.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2017-18/UNICO/UNI/34/JUVNAP

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 TIRI IN PORTA GIOCATORI INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di tiri in porta nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 effettuerà più tiri in porta rispetto al giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori effettueranno lo stesso numero di tiri in porta.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 effettuerà più tiri in porta rispetto al giocatore 1.

Esempio:

- Mondiale (2014).
  Italia - Uruguay 0-1.
  1X2 Tiri In Porta Mario Balotelli - Edinson Cavani.
  Tiri in porta Mario Balotelli: 0.
  Tiri in porta Edinson Cavani: 1.
  Esito scommessa: 2.

http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/39/44/eng_39_0624_ita-uru_fulltime.pdf

- Serie A (2017/18).
  Juventus - Napoli 0-1.
  1X2 Tiri In Porta M. Pjanic - L. Insigne.
  Tiri in porta Pjanic: 1.
  Tiri in porta Insigne: 2.
  Esito scommessa: 2.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2017-18/UNICO/UNI/34/JUVNAP

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 TIRI TOTALI SUPPL (INCL.)
Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali nell'incontro.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri totali della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri totali della squadra di casa.

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.

1X2 VELOCITA MASSIMA GIOCATORI INC. T.S.
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, raggiungerà il maggior picco di velocità nel corso dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 raggiungerà il livello più alto di velocità rispetto al giocatore 2.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori raggiungeranno lo stesso livello di velocità.
Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 raggiungerà il livello più alto di velocità rispetto al giocatore 1.
Esempio:

- Mondiale (2014).
  Italia - Uruguay 0-1.
  1X2 Velocità Massima Mario Balotelli - Gaston Ramirez.
  Velocità Massima Mario Balotelli: 32.98 km/h.
  Velocità Massima Gaston Ramirez: 31.43 km/h.
  Esito scommessa: 1.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/25/39_0624_ita-uru_ita_playerstatistics.pdf
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/38/40/33/39_0624_ita-uru_uru_playerstatistics_neutral.pdf

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 + DOPPIO MARCATORE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito finale 1X2 e sul Doppio marcatore Si/No.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti: 1 + Si; X + Si; 2 + Si; 1 + No; X + No; 2 + No.

- Con l'esito "1+Si" si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa e che entrambi i calciatori indicati segneranno almeno un goal.
- Con l'esito "X+Si" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che entrambi i calciatori indicati segneranno almeno un goal.
- Con l'esito "2+Si" si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite e che entrambi i calciatori indicati segneranno almeno un goal.
- Con l'esito "1+No" si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra di casa e che uno o entrambi i calciatori indicati non andranno a segno.
- Con l'esito "X+No" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che uno o entrambi i calciatori indicati non andranno a segno.

- Con l'esito "2+No" si pronostica che l'incontro terminerà con la vittoria della squadra ospite e che uno o entrambi i calciatori indicati non andranno a segno.

In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori indicati, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 + MARCATORE SI/NO
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale 1X2 e sul Marcatore Si/No.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti: 1 + Si; X + Si; 2 + Si; 1 + No; X + No; 2 + No.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

1X2 + MULTIGOAL 6 ESITI
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale 1X2 e sul Multigoal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "1 + Multigoal" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "1 + Altro" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "X + Multigoal" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "X + Altro" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "2 + Multigoal" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "2 + Altro" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Esempio:

- Serie A (2018/19).
  1X2 + Multigoal (3-5).

20^ Giornata:

- Roma – Torino 3-2.
  Esito: 1 + Multigoal.
- Fiorentina – Sampdoria 3-3.
  Esito: X + Altro.
- Genoa – Milan 0-2.
  Esito: 2 + Altro.

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

1X2 + PARI/DISPARI
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sul Pari/Dispari.
Sono previsti 5 esiti possibili:
1) 1 + Pari
2) 1 + Dispari
3) X
4) 2 + Pari
5) 2 + Dispari

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

1X2 + SEGNA GOL 1
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Sono previsti 7 esiti:

1) Con l'esito 1+T1 si scommette sul fatto che la squadra in casa vincerà l'incontro e segnerà il primo gol;
2) Con l'esito 1+T2 si scommette sul fatto che la squadra in casa vincerà l'incontro e il primo gol verrà segnato dalla squadra ospite;

3) Con l'esito X+T1 si scommette sul fatto che l'incontro avrà come risultato un pareggio e il primo gol verrà segnato dalla squadra in casa;
4) Con l'esito X+T2 si scommette sul fatto che l'incontro avrà come risultato un pareggio e il primo gol verrà segnato dalla squadra ospite;
5) Con l'esito 2+T1 si scommette sul fatto che la squadra ospite vincerà l'incontro e la squadra in casa segnerà il primo gol;
6) Con l'esito 2+T2 si scommette sul fatto che la squadra ospite vincerà l'incontro e segnerà il primo gol;
7) Con l'esito X+nessuno si scommette sul fatto che il risultato dell'incontro sarà un pareggio e che nessuno avrà segnato il primo gol.

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.

1X2 + SOMMA GOAL (8ES)
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sul somma goal ad 8 esiti.
Sono previsti 19 esiti possibili.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

1X2 + U/O 1,5 + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale, sull'Under/Over 1,5 e sul Goal/No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 8 possibili esiti.
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.

1X2 + U/O 3,5 + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale, sull'Under/Over 3,5 e sul Goal/No Goal.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 11 possibili esiti.
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.

1X2 2T + GG/NG 2T
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 secondo tempo e sulla scommessa Goal/No Goal secondo tempo.
Gli esiti possibili sono: 1 + Goal; 1 + No Goal; X + Goal; X + No Goal; 2 + Goal; 2 + No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 5-1 (2T).
  Esito scommessa: 1 + Goal.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

1X2 2T + U/O 2T
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 secondo tempo e sulla scommessa Under/Over secondo tempo.
Gli esiti possibili sono: 1 + Under; 1 + Over; X + Under; X + Over; 2 + Under; 2 + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  2T (1X2 + U/O 4,5).
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 5-1 (2T).
  Esito scommessa: 1 + Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

1X2 AMMONIZIONI T.R.
Occorre pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di ammonizioni nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa riceverà più ammonizioni della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre riceveranno lo stesso numero di ammonizioni.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite riceverà più ammonizioni della squadra di casa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale oppure quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nel primo tempo dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "1" si pronostica che, nel primo tempo, la squadra di casa batterà più calci d'angolo della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che, nel primo tempo, entrambe le squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo.
Con l'esito "2" si pronostica che, nel primo tempo, la squadra ospite batterà più calci d'angolo della squadra di casa.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

1X2 CALCI D'ANGOLO SECONDO TEMPO

Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nel secondo tempo dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "1" si pronostica che, nel secondo tempo, la squadra di casa batterà più calci d'angolo della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che, nel secondo tempo, entrambe le squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo.
Con l'esito "2" si pronostica che, nel secondo tempo, la squadra ospite batterà più calci d'angolo della squadra di casa.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

1X2 CART. ROSSI
Occorre pronosticare quale delle due squadre riceverà il maggior numero di espulsioni nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa riceverà più espulsioni della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre riceveranno lo stesso numero di espulsioni.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite riceverà più espulsioni della squadra di casa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 CARTELLINI SQUADRE
Occorre pronosticare quale squadra avrà accumulato più punti in base agli eventuali cartellini estratti nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:
- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale.
Ogni giocatore può quindi ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 CARTELLINI SQUADRE PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare quale squadra avrà accumulato più punti in base agli eventuali cartellini estratti nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale.
Ogni giocatore può quindi ottenere un massimo di 3 punti:
1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 NEI PRIMI X MIN
Occorre pronosticare l'esito 1X2 alla fine dei primi X minuti di un incontro. Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica il vantaggio della squadra di casa dopo X minuti.
Con l'esito "X" si pronostica che l'incontro è in parità dopo X minuti.
Con l'esito "2" si pronostica il vantaggio della squadra ospite dopo X minuti.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 FALLI COMMESSI
Occorre pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa effettuerà più falli della squadra ospite.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di falli.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più falli della squadra di casa.

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

1X2 FALLI COMMESSI TEMPO X
Occorre pronosticare quale delle due squadre commetterà il maggior numero di falli nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa effettuerà più falli della squadra ospite, relativamente al solo X° tempo.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di falli nel solo X° tempo dell'incontro.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più falli della squadra di casa, relativamente al solo X° tempo.

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

1X2 PUNTI CARTELLINI INTERVALLO DI X MIN

Occorre pronosticare quale squadra avrà accumulato più punti in base agli eventuali cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) nell'intervallo indicato.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo
- 2 punti per ogni cartellino rosso

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale. Ogni giocatore può quindi ottenere un massimo di 3 punti:
1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa avrà accumulato più punti in base agli eventuali cartellini estratti nell'intervallo di tempo indicato.
Con l'esito "X" si pronostica che i punti accumulati dalle due squadre, nell'intervallo indicato, saranno gli stessi.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite avrà accumulato più punti in base agli eventuali cartellini estratti nell'intervallo di tempo indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 SENZA GIOCATORE X

Occorre pronosticare quale sarà l'esito della partita tenendo conto che i goal segnati dal giocatore X andranno sottratti al punteggio della squadra di appartenenza del giocatore stesso.
Esempio:

- Inter-Milan, giocatore X=Icardi (Inter)
  Risultato finale 2-1 con un goal segnato da Icardi.
  Con questa scommessa la partita è terminata in pareggio (1-1) in quanto il goal di Icardi va sottratto al punteggio della squadra di appartenenza (Inter).

Nel caso in cui il giocatore non dovesse scendere in campo, la scommessa andrà a rimborso.
Inoltre, 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 SOMMA GOAL CASA VS OSPITI NELLA GIORNATA

Occorre pronosticare quale sarà l'esito 1X2, ottenuto sommando i goal realizzati da tutte le squadre di casa, contro quelli di tutte le squadre in trasferta, nella giornata indicata.
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Esempio:

- Serie A 2017/2018.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/calendario-e-risultati/2017-18/UNICO/UNI/10
  1X2 (Goal Squadre Casa Vs Goal Squadre Ospiti) Giornata 10 - (25/10/2017).
  Goal Tot. Casa = 20.
  Goal Tot. Ospiti = 14.
  Esito scommessa: 1.

Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione;
qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 SOSTITUZIONI MATCH

Occorre pronosticare quale squadra effettuerà il maggior numero di sostituzioni durante l'incontro di riferimento.
Valgono solo i tempi regolamentari.
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.

1X2 TIRI TOTALI

Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri totali della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri totali della squadra di casa.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  1X2 Tiri Totali.
  Roma - Juventus 0-0.

(13/05/2018).
N° tiri totali Roma: 7.
N° tiri totali Juventus: 3.
Esito scommessa: 1.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/37/ROMJUV

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

1X2 TIRI TOTALI TEMPO X

Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà il maggior numero di tiri totali nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa effettuerà più tiri totali della squadra ospite, relativamente al solo X° tempo.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre effettueranno lo stesso numero di tiri totali nel solo X° tempo.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite effettuerà più tiri totali della squadra di casa, relativamente al solo X° tempo.

Esempio:

- Champions League (2018/19).
  1X2 Tiri Totali 1T.
  Roma - Porto.
  (12/02/2019).
  N° tiri totali 1T Roma: 3.
  N° tiri totali 1T Porto: 1.
  Esito scommessa: 1.

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

1 o OVER 2,5 o GG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 o Over 2,5 o Goal)

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

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal nell'incontro sarà inferiore a 3, entrambe le squadre non segneranno almeno un goal (X2 + Under 2,5 + No Goal).

Esempio:

Risultato Incontro:
1-0; 2-2; 1-1 > Esito vincente: Si.
0-0; 0-1; 0-2 > Esito vincente: No.

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

X o OVER 2,5 o GG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (X o Over 2,5 o Goal)
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà in parità, la somma dei goal nell'incontro sarà inferiore a 3, entrambe le squadre non segneranno almeno un goal (12 + Under 2,5 + No Goal).

Esempio:

Risultato Incontro:
0-0; 2-2; 1-1 > Esito vincente: Si.
1-0; 2-0; 0-1; 0-2 > Esito vincente: No.

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

2 o OVER 2,5 o GG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 o Over 2,5 o Goal)
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.

- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal nell'incontro sarà inferiore a 3, entrambe le squadre non segneranno almeno un goal (1X + Under 2,5 + No Goal).

Esempio:

Risultato Incontro:
0-1; 1-1; 3-2 > Esito vincente: Si.
1-0; 2-0; 0-0 > Esito vincente: No.

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

1 o UNDER 2,5 o GG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 o Under 2,5 o Goal)
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal nell'incontro sarà superiore a 2, entrambe le squadre non segneranno almeno un goal (X2 + Over 2,5 + No Goal).

Esempio:

Risultato incontro:
3-0; 0-1; 1-1 > Esito vincente: Si.
0-3; 0-4; 0-5 > Esito vincente: No.

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

X o UNDER 2,5 o GG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (X o Under 2,5 o Goal)
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà in parità, la somma dei goal nell'incontro sarà superiore a 2, entrambe le squadre non segneranno almeno un goal (12 + Over 2,5 + No Goal).

Esempio:

Risultato Incontro:
1-1; 0-2; 3-1 > Esito vincente: Si.
3-0; 4-0; 0-3 > Esito vincente: No.

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

2 o UNDER 2,5 o GG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 o Under 2,5 o Goal)
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal nell'incontro sarà superiore a 2, entrambe le squadre non segneranno almeno un goal (1X + Over 2,5 + No Goal).

Esempio:

Risultato incontro:
0-3; 0-0; 1-1 > Esito vincente: Si.
3-0; 4-0; 5-0 > Esito vincente: No.

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

1 o UNDER 2,5 o NG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 o Under 2,5 o No Goal)
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal nell'incontro sarà superiore a 2, entrambe le squadre segneranno almeno un goal (X2 + Over 2,5 + Goal).

Esempio:

Risultato incontro:
2-1; 1-1; 0-3 > Esito vincente: Si.
1-2; 2-3; 3-3 > Esito vincente: No.

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

X o UNDER 2,5 o NG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (X o Under 2,5 o No Goal)

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

Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà in parità, la somma dei goal nell'incontro sarà superiore a 2, entrambe le squadre segneranno almeno un goal (12 + Over 2,5 + Goal).

Esempio:

Risultato incontro:
2-2; 1-1; 3-0 > Esito vincente: Si.
2-1; 3-2; 2-4 > Esito vincente: No.

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

2 o UNDER 2,5 o NG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 o Under 2,5 o No Goal)

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

Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal nell'incontro sarà superiore a 2, entrambe le squadre segneranno almeno un goal (1X + Over 2,5 + Goal).

Esempio:

Risultato incontro:
1-2; 1-1; 3-0 > Esito vincente: Si.
2-1; 3-1; 4-4 > Esito vincente: No.

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

1 o OVER 2,5 o NG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 o Over 2,5 o No Goal)

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

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra di casa, la somma dei goal nell'incontro sarà inferiore a 3, entrambe le squadre segneranno almeno un goal (X2 + Under 2,5 + Goal).

Esempio:

Risultato Incontro:
3-1; 2-2; 0-4; 3-0; 1-2 > Esito vincente: Si.
1-1 > Esito vincente: No.

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

2 o OVER 2,5 o NG

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno dei tre esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 o Over 2,5 o No Goal)
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
- Con l'esito "No" si pronostica che si verificheranno contemporaneamente le seguenti condizioni: l'incontro non terminerà con la vittoria della squadra ospite, la somma dei goal nell'incontro sarà inferiore a 3, entrambe le squadre segneranno almeno un goal (1X + Under 2,5 + Goal).

Esempio:

Risultato Incontro:
0-1; 0-4; 2-2; 2-0; 3-2 > Esito vincente: Si.
1-1 > Esito vincente: No.

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

ALMENO 1 PALO O TRAV. PARTITA

Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento verrà colpito un palo/traversa (Si) o meno (No).
Con il segno "Si" si pronostica che nell'incontro verrà colpito almeno una volta il palo o la traversa.
Con il segno "No" si pronostica che nell'incontro non verranno colpiti né pali né traverse.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

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.

ALMENO 1 SEGNA
Occorre pronosticare se almeno un giocatore della lista segnerà durante la propria partita di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che almeno un giocatore indicato nell'avvenimento segnerà.
Con il segno "No" si pronostica che nessuno dei giocatori indicati segnerà nel proprio incontro.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Nel caso in cui nessuno dei marcatori indicati scenderà in campo, la scommessa andrà a rimborso; in tutti gli altri casi la scommessa sarà ritenuta valida.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

ALMENO UNA PAREGGIA 1TEMPO
Occorre pronosticare se almeno una squadra della lista pareggerà nel proprio incontro al termine del primo tempo.
Con il segno "Si" si pronostica che almeno una delle squadre indicate pareggerà al termine del primo tempo.
Con il segno "No" si pronostica che tutte le squadre indicate vinceranno o perderanno il proprio incontro al termine del primo tempo.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

ALMENO UNA VINCENTE
Occorre pronosticare se almeno una squadra della lista vincerà il proprio incontro di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che almeno una delle squadre indicate vincerà il proprio incontro.
Con il segno "No" si pronostica che tutte le squadre indicate pareggeranno o perderanno il proprio incontro.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.

Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

ALMENO UNA VINCENTE 1TEMPO
Occorre pronosticare se almeno una squadra della lista vincerà il primo tempo del proprio incontro di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che almeno una delle squadre indicate vincerà il proprio incontro al termine del primo tempo.
Con il segno "No" si pronostica che tutte le squadre indicate pareggeranno o perderanno il proprio incontro al termine del primo tempo.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

ALMENO UNA PAREGGIA
Occorre pronosticare se almeno una squadra della lista pareggerà nel proprio incontro di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che almeno una delle squadre indicate pareggerà.
Con il segno "No" si pronostica che tutte le squadre indicate vinceranno o perderanno il proprio incontro.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

ALMENO UN GOL NEL RECUPERO TEMPO X SI/NO
Occorre pronosticare se nei minuti di recupero del tempo regolamentare di gioco indicato sarà segnato (Si) o meno (No) almeno un goal.
Esempi.

- Tempo 1:
  Con il segno "Si" si pronostica che verrà segnato almeno un goal nei minuti di recupero che vanno da 45:00 alla fine del primo tempo regolamentare.
  Con il segno "No" si pronostica che nei minuti di recupero del primo tempo regolamentare non verranno segnati goal.
- Tempo 2:
  Con il segno "Si" si pronostica che verrà segnato almeno un goal nei minuti di recupero che vanno da 90:00 alla fine del secondo tempo regolamentare.

Con il segno “No” si pronostica che nei minuti di recupero del secondo tempo regolamentare non verranno segnati goal.

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.

ANDAMENTO INCONTRO

Occorre pronosticare quale sarà l’esatto andamento dell’incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 esiti possibili:

- “Vincente”: la squadra che vince l’incontro non è mai stata in svantaggio.
  (es: 1-0; 1-1; 2-1).
  (es: 1-0; 2-0; 2-1; 2-2; 3-2).
- “Pareggio dopo vantaggio” di una delle due squadre.
  (es: 1-0; 1-1; 1-2; 2-2).
  (es: 0-1; 0-2; 1-2; 2-2).
- “Ribaltone” da parte della squadra che, trovandosi in svantaggio, vincerà l’incontro.
  (es: 1-0; 1-1; 1-2).
  (es: 1-0; 1-1; 1-2; 2-2; 3-2).
- “0-0”.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

ARBITRO ASSEGNA RIGORE DECISIVO DOPO 85ESIMO MIN.

Occorre pronosticare se, dopo l'85° minuto, l’arbitro assegnerà un rigore potenzialmente decisivo per le sorti dell'incontro di riferimento.
Si specifica che un "rigore potenzialmente decisivo" è quello che, in caso di realizzazione, cambia le sorti dell'incontro: dal pareggio alla vittoria di una delle due squadre (decisivo per la vittoria) e dalla vittoria di una delle due squadre al pareggio (decisivo per il pareggio).
Per 85° minuto dell’incontro si intende dal minuto 84:00 a fine partita.
Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari dell’incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l’esito “Si” si pronostica che, l'arbitro assegnerà un rigore dopo l'85' che, nel caso di sua realizzazione, cambierà le sorti dell'incontro.
Con l’esito “No” si pronostica che, dopo l’85’, l’arbitro non assegnerà nessun rigore, o che assegnerà uno o più rigori non decisivi.
Esempi:

- Se l'arbitro assegna un rigore sul risultato di parità sarà considerato sempre un rigore potenzialmente decisivo.
  0-0 > l'arbitro assegna rigore (85') > (esito Si).
  2-2 > l'arbitro assegna rigore (89') > (esito Si).
- Se l'arbitro assegna un rigore ad una squadra in svantaggio di un goal è considerato un rigore decisivo.
  2-3 > l'arbitro assegna rigore (90' + 2') alla squadra in svantaggio (esito Si).
- Se l'arbitro assegna un rigore ad una squadra che è in vantaggio di uno o più goal non è considerato un rigore decisivo.
  2-3 > l'arbitro assegna rigore (90' + 2') alla squadra in vantaggio (esito No).
- Se l'arbitro assegna un rigore ad una squadra in vantaggio o svantaggio di 2 o + goal non è mai considerato un rigore decisivo.
  1-3 > l'arbitro assegna rigore (90' + 2') > (esito No).

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

ARBITRO CONSULTA MONITOR VAR SI/NO
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà consultato (Si) o meno (No) il VAR ("Video Assistant Referee") da parte del direttore di gara.
Per consultazione si intende che il direttore di gara andrà di persona a rivedere l'azione sul monitor a bordocampo ("on field review");
ai fini della scommessa non si considera l'uso del VAR tramite il solo dispositivo auricolare ("silent check"); la scommessa è considerata perdente nel caso di "silent check", quando l'arbitro si limita a far visionare i filmati agli assistenti addetti al VAR, fidandosi del loro responso.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

Mondiali (2018).

- Arbitro consulta monitor VAR (S/N).
  https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/
  Esito Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e conferma il rigore assegnato.
  Esito Si: direttore di gara consulta il monitor a bordo campo e annulla il goal assegnato.
  Esito No: goal annullato tramite silent check.

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

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

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

ARBITRO SOSTITUITO INCL. T.S.
Occorre pronosticare se, durante l'incontro di riferimento, si assisterà alla sostituzione dell'arbitro (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ASSIST SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato effettuerà almeno un assist (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ASSIST DI X IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore indicato effettuerà almeno un assist in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore indicato effettuerà almeno un assist in entrambi i tempi.
- Con l'esito "No" si pronostica che il giocatore indicato:
  a) Non effettuerà assist nell'incontro.
  b) Effettuerà assist in un solo tempo.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

ASSIST DI X PER IL GOAL DI Y (Supercoppia)
Occorre pronosticare se l'assist del giocatore X permetterà al marcatore Y di andare a rete nella stessa azione di gioco (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con l'esito "Si" si pronostica che, nella stessa azione di gioco dell'incontro di riferimento, si verificheranno entrambe le condizioni, nell'ordine indicato (Assist di X per Goal di Y).
- Con l'esito "No" si pronostica che, nella stessa azione di gioco:
  a) Si verificherà solo una delle due condizioni proposte (Assist di X per Goal di Z; Nessun Assist per Goal di Y).
  b) Non si verificherà nessuna delle due condizioni proposte (Assist di Y per Goal di X; Assist di Y per Goal di W).

La validità della scommessa è subordinata alla presenza contemporanea in campo di entrambi i giocatori indicati, anche solo per un periodo limitato di tempo; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

AUTOGOAL NELL'INCONTRO
Occorre pronosticare se sarà realizzato (Sì) o meno (No) un autogoal nel corso dei tempi regolamentari di un incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa, si specifica che il goal dovrà essere assegnato come autogoal.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

CALCI D'ANGOLO 1X2 T.R.
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono possibili tre esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa batterà un numero di calci d'angolo maggiore della squadra ospite.
Con l'esito "X" si pronostica che entrambe le squadre batteranno lo stesso numero di calci d'angolo.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite batterà un numero di calci d'angolo maggiore della squadra di casa.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

CALCI D'ANGOLO 1X2 HANDICAP INCL. T.S.
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Olanda - Argentina.
  Corner: 4-4.
  Olanda - Argentina > H (1) > Risultato scommessa: 3-4 > Esito finale: 2.
  Olanda - Argentina > H (-1) > Risultato scommessa: 4-3 > Esito finale: 1.
  La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione:
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/40/27/24/eng_62_0709_ned-arg_fulltime.pdf

La scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ENTRAMBE ALMENO X CALCI D'ANGOLO INCL. T.S.
Occorre pronosticare se entrambe le squadre batteranno (Si) o meno (No) un numero di calci d'angolo pari almeno ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le squadre batteranno almeno X calci d'angolo nell'incontro.
Con l'esito "No" si pronostica che una sola o nessuna squadra batterà X o più angoli nell'incontro.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

CALCI ANGOLO 1X2 INTERVALLO (X;Y)
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nell'intervallo di tempo indicato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa batterà il maggior numero di calci d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato.
Con l'esito "X" si pronostica che, nell'intervallo di tempo indicato, il numero di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre sarà uguale.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite batterà il maggior numero di calci d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CALCI ANGOLO 1X2 INTERVALLO DI X MIN
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nell'intervallo di tempo indicato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa. Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa batterà il maggior numero di calci d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato.
Con l'esito "X" si pronostica che, nell'intervallo di tempo indicato, il numero di calci d'angolo battuti da entrambe le squadre sarà uguale.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite batterà il maggior numero di calci d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CALCI D'ANGOLO 1X2 HANDICAP
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre. Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

- Stagione 2017/18:
  • 5^ Giornata Serie A (20/09/2017).
  Lazio - Napoli 1-4.
  Corner 3-2.
  Lazio-Napoli > H (1) > Corner:3-2 > Risultato scommessa:2-2 > Esito finale: X.
  Lazio-Napoli > H (2) > Corner:3-2 > Risultato scommessa:1-2 >Esito finale:2.
  • 6^ Giornata Serie A (24/09/2017).
  Fiorentina - Atalanta 1-1.
  Corner 3-8.
  Fiorentina-Atalanta > H (-6) > Corner: 3-8 > Risultato scommessa: 3-2 > Esito finale: 1.
  Fiorentina-Atalanta > H (-5) > Corner: 3-8 > Risultato scommessa: 3-3 > Esito finale: X.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione:
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/5/LAZNAP
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/6/FIOATA
La scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data

originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CALCI D'ANGOLO 1X2 HANDICAP PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.
Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
La scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

CALCI D'ANGOLO 1X2 HANDICAP SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo, nel secondo tempo dell'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.
Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
La scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

CALCIO D'INIZIO
Occorre pronosticare quale squadra batterà il calcio d'inizio di un determinato avvenimento.
Con l'esito 1 si pronostica che sarà la squadra in casa a battere il calcio d'inizio.
Con l'esito 2 si pronostica che sarà la squadra ospite a battere il calcio d'inizio.
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 ufficiale della

manifestazione di riferimento.

CASA ALMENO X CALCI D'ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI
Occorre pronosticare se la squadra di casa batterà (Si) o meno (No) un numero di calci d'angolo pari almeno ad un valore prestabilito, sia nel primo che nel secondo tempo.
Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra di casa batterà almeno X calci d'angolo in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "No" si pronostica che la squadra di casa non batterà X o più angoli in entrambi i tempi dell'incontro.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

CHI SEGNA PER PRIMO VINCE
Occorre pronosticare che ci sarà almeno un goal e se la squadra che segnerà per prima vincerà l'incontro di riferimento.
Sono possibili due esiti:

- Con il segno "Si" si pronostica che sarà la squadra che segnerà per prima a vincere l'incontro di riferimento.
- Con il segno "No" si pronostica che la squadra che segnerà per prima perderà o che l'incontro terminerà con un pareggio.
  Nel caso in cui non verranno segnati goal e il risultato terminerà 0-0, la scommessa sarà perdente.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

CLUSTER RISULTATI ESATTI
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari scegliendo tra i gruppi di esiti indicati.
Sono possibili 11 esiti.

Con il 1° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "1-0; 2-0 o 3-0".
Con il 2° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "0-1; 0-2 o 0-3".
Con il 3° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "4-0; 5-0 o 6-0".
Con il 4° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "0-4; 0-5 o 0-6".
Con il 5° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "2-1; 3-1 o 4-1".
Con il 6° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "1-2; 1-3 o 1-4".
Con il 7° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "3-2; 4-2; 4-3 o 5-1".
Con l'8° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: "2-3; 2-4; 3-4 o 1-5".
Con il 9° esito si pronostica che la squadra 1 vincerà l'incontro con un altro risultato: "1-ALTRO".
Con il 10° esito si pronostica che la squadra 2 vincerà l'incontro con un altro risultato: "2-ALTRO".
Con l'11° esito si pronostica il pareggio tra le due squadre al termine dell'incontro: "X".
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

COMBO 1X2 + GOAL/NO GOAL
La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sulla scommessa Goal/No Goal.
Gli esiti possibili sono: 1-Goal; 1-No Goal; X-Goal; X-No Goal; 2-Goal; 2-No Goal.

COMBO 1X2 + SEGNA GOAL
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sul segna goal 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO 1X2 + U/O + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale, sull'Under/Over indicato e sul Goal/No Goal.
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 delle relative manifestazioni di riferimento e il minuto effettivo in cui viene segnato il goal.

COMBO 1X2 + UNDER/OVER
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull' Under/Over 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO 1X2 RISULTATO PRIMO TEMPO + GOAL/NO GOAL PRIMO TEMPO
La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Primo Tempo e sul Goal/No Goal Primo Tempo. Gli esiti possibili sono: 1 Primo Tempo-Goal Primo Tempo; 1 Primo Tempo-No Goal Primo Tempo; X Primo Tempo-Goal Primo Tempo; X Primo Tempo-No Goal Primo Tempo; 2 Primo Tempo-Goal Primo Tempo; 2 Primo Tempo-No Goal Primo Tempo.

COMBO 1X2 RISULTATO PRIMO TEMPO + UNDER/OVER PRIMO TEMPO
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato 1X2 Primo Tempo e sull'Under/Over Primo Tempo 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO 1 + OVER CASA SI/NO
Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (1 + Over Casa) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro e che segnerà un numero di goal superiore ad un valore prestabilito (1 + Over Casa).
Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra di casa non vincerà l'incontro (Esito X2) o segnerà un numero di goal inferiore ad un valore prestabilito (Under Casa).
Esempio:

- Serie A (2017/2018).
  Milan – Inter.
  1 + Over Casa 2,5.
  Esito Si: 1 + Over Casa > Milan vince (1) e segna 3 o più goal (Over Casa 2,5) > Milan - Inter 3-0; 3-1; 3-2; 4-0; 4-1; 4-2; 4-3 ecc.

Esito No: X2 + Under Casa; X2 + Over Casa; 1 + Under Casa > Milan perde (2), pareggia (X) o segna 2 o meno goal (Under Casa 2,5) > Esempio: Milan - Inter 0-1; 1-3; 0-0; 3-3; 2-0; 2-1; 1-0 ecc.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO 2 + OVER OSPITE SI/NO

Occorre pronosticare se entrambe le condizioni (2 + Over Ospite) si verificheranno (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro e che segnerà un numero di goal superiore ad un valore prestabilito (2 + Over Ospite).
Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra ospite non vincerà l'incontro (Esito 1X) o segnerà un numero di goal inferiore ad un valore prestabilito (Under Ospite).
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO 1 PRIMO TEMPO + 1 FINALE + OVER CASA SI/NO

Occorre pronosticare se le tre condizioni (1HT + 1FT + Over Casa) si verificheranno tutte (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra di casa vincerà sia il primo tempo (1HT) che l'incontro (1FT) e che segnerà un numero di goal superiore ad un valore prestabilito (Over Casa).
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni (1HT + 1FT + Over Casa) non sarà soddisfatta.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO 2 PRIMO TEMPO + 2 FINALE + OVER OSPITE SI/NO
Occorre pronosticare se le tre condizioni (2HT + 2FT + Over Ospite) si verificheranno tutte (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra ospite vincerà sia il primo tempo (2HT) che l'incontro (2FT) e che segnerà un numero di goal superiore ad un valore prestabilito (Over Ospite).
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni (2HT + 2FT + Over Ospite) non sarà soddisfatta.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO 1 PRIMO TEMPO + 1 FINALE + OVER SI/NO
Occorre pronosticare se le tre condizioni (1HT + 1FT + Over) si verificheranno tutte (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra di casa vincerà sia il primo tempo (1HT) che l'incontro (1FT) e che l'incontro di riferimento registrerà un numero di goal superiore ad un valore prestabilito (Over).
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni (1HT + 1FT + Over) non sarà soddisfatta.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO 2 PRIMO TEMPO + 2 FINALE + OVER SI/NO
Occorre pronosticare se le tre condizioni (2HT + 2FT + Over) si verificheranno tutte (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra ospite vincerà sia il primo tempo (2HT) che l'incontro (2FT) e che l'incontro di riferimento registrerà un numero di goal superiore ad un valore prestabilito (Over).
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle tre condizioni (2HT + 2FT + Over) non sarà soddisfatta.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si

procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO CHANCE 1 o OVER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che la squadra in casa vincerà l'incontro oppure ci sarà un numero di goal superiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che la squadra in casa non vincerà l'incontro e ci sarà un numero di goal inferiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE 1 o UNDER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che la squadra in casa vincerà l'incontro oppure ci sarà un numero di goal inferiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che la squadra in casa non vincerà l'incontro e ci sarà un numero di goal superiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE 2 o OVER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che la squadra ospite vincerà l'incontro oppure ci sarà un numero di goal superiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che la squadra ospite non vincerà l'incontro e ci sarà un numero di goal inferiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE 2 o UNDER SI/NO

Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che la squadra ospite vincerà l'incontro oppure ci sarà un numero di goal inferiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che la squadra ospite non vincerà l'incontro e ci sarà un numero di goal superiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE GOAL 1T o GOAL 2T SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate.
Ai fini della scommessa sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi rigori.
Con l'esito "SI" si pronostica che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nel primo tempo o almeno un goal nel secondo tempo (Goal 1T o Goal 2T).
Con l'esito "NO" si pronostica che, sia nel primo tempo che nel secondo tempo, almeno una squadra non segnerà (il primo tempo e il secondo tempo termineranno con esito NoGoal: NoGoal 1T e NoGoal 2T).
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.

COMBO CHANCE GOL o OVER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno almeno un goal oppure che ci sarà un numero di reti superiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che almeno una delle squadre non segnerà goal e che ci sarà un numero di reti inferiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE GOL o UNDER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno almeno un goal oppure che ci sarà un numero di reti inferiore ad un determinato valore soglia.

Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che almeno una delle squadre non segnerà goal e che ci sarà un numero di reti superiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE NOGOL o OVER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che almeno una delle squadre non segnerà goal oppure che ci sarà un numero di reti superiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno almeno un goal e che
ci sarà un numero di reti inferiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE NOGOL o UNDER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che almeno una delle squadre non segnerà goal oppure che ci sarà un numero di reti inferiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che entrambe le squadre segneranno almeno un goal e che
ci sarà un numero di reti superiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE X o OVER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che l'incontro finirà in pareggio oppure ci sarà un numero di goal superiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che l'incontro terminerà con la vittoria di una delle due squadre e ci sarà un numero di goal inferiore ad un determinato valore 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.

COMBO CHANCE X o UNDER SI/NO
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si scommette sul fatto che l'incontro finirà in pareggio oppure ci sarà un numero di goal inferiore ad un determinato valore soglia.
Con l'esito "NO" si scommette sul fatto che l'incontro terminerà con la vittoria di una delle due squadre e ci sarà un numero di goal superiore ad un determinato valore 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.

COMBO DOPPIA CHANCE IN + GOAL/NO GOAL
La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sul Goal/NoGoal.
Gli esiti possibili sono: 1X+Goal; 1X+NoGoal; 2+Goal; 2+NoGoal.

COMBO DOPPIA CHANCE IN + UNDER/OVER
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sull'Under/Over 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + GOAL/NO GOAL
La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sul Goal/NoGoal.
Gli esiti possibili sono: 12+Goal; 12+NoGoal; X+Goal; X+NoGoal.

COMBO DOPPIA CHANCE IN/OUT + UNDER/OVER
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT e sull'Under/Over 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + GOAL/NO GOAL

La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sul Goal/NoGoal.
Gli esiti possibili sono: X2+Goal; X2+Nogoal; 1+Goal; 1+Nogoal.

COMBO DOPPIA CHANCE OUT + UNDER/OVER
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sull'Under/Over 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO GIOC. DOPPIETTA S/N + 1X2 FINALE (LEGABILE)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Giocatore Doppietta Si/No e sull'esito finale 1X2.
Per doppietta del giocatore si intende la realizzazione di 2 o più goal da parte del calciatore indicato.
Sono previsti 6 esiti: Si + 1; Si + X; Si + 2; No + 1; No + X; No + 2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO GIOC. DOPPIETTA S/N + GOL/NOGOL (LEGABILE)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse delle scommesse sul Giocatore Doppietta Si/No e sul Goal/No Goal.
Per doppietta del giocatore si intende la realizzazione di 2 o più goal da parte del calciatore indicato.
Sono previsti 4 esiti: Si + Goal; Si + NoGoal; No + Goal; No + NoGoal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO GIOC. DOPPIETTA S/N + UNDER/OVER (LEGABILE)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Giocatore Doppietta Si/No e sull'Under/Over indicato.
Per doppietta del giocatore si intende la realizzazione di 2 o più goal da parte del calciatore indicato.
Sono previsti 4 esiti: Si + Under; Si + Over; No + Under; No + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO GIOC. TRIPLETTA S/N + 1X2 FINALE (LEGABILE)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Giocatore Tripletta Si/No e sull'esito finale 1X2.
Per tripletta del giocatore si intende la realizzazione di 3 o più goal da parte del calciatore indicato.
Sono previsti 6 esiti: Si + 1; Si + X; Si + 2; No + 1; No + X; No + 2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO GIOC. TRIPLETTA S/N + GOL/NOGOL (LEGABILE)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Giocatore Tripletta Si/No e sul Goal/No Goal.
Per tripletta del giocatore si intende la realizzazione di 3 o più goal da parte del calciatore indicato.
Sono previsti 4 esiti: Si + Goal; Si + NoGoal; No + Goal; No + NoGoal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

COMBO GIOC. TRIPLETTA S/N + UNDER/OVER (LEGABILE)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Giocatore Tripletta Si/No e sull'Under/Over indicato.
Per tripletta del giocatore si intende la realizzazione di 3 o più goal da parte del calciatore indicato.
Sono previsti 4 esiti: Si + Under; Si + Over; No + Under; No + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

COMBO GOAL/NO GOAL + UNDER/OVER
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/No Goal e sull'Under/Over 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

COMBO GOAL/NO GOAL 1°T/2°T
La scommessa consiste nel pronosticare, secondo le regole della scommessa GOAL/NOGOAL, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul GOAL/NOGOAL 1° tempo e sul GOAL/NOGOAL 2° tempo.
Gli esiti pronosticabili sono quattro: Goal/Goal; NoGoal/Goal; Goal/NoGoal; NoGoal/NoGoal.

COMBO U/O + SEGNA GOAL 1
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'U/O indicato e sul Segna Goal 1.
Sono previsti 5 esiti.
Con l'esito "Under + Team 1" si pronostica che la somma dei goal dell'incontro sarà un numero inferiore ad un valore soglia e che la squadra di casa segnerà il goal indicato.
Con l'esito "Under + Team 2" si pronostica che la somma dei goal dell'incontro sarà un numero inferiore ad un valore soglia e che la squadra ospite segnerà il goal indicato.
Con l'esito "Over + Team 1" si pronostica che la somma dei goal dell'incontro sarà un numero superiore ad un valore soglia e che la squadra di casa segnerà il goal indicato.

Con l'esito "Over + Team 2" si pronostica che la somma dei goal dell'incontro sarà un numero superiore ad un valore soglia e che la squadra ospite segnerà il goal indicato.
Con l'esito "Nessun Goal" si pronostica che non verrà segnato alcun goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali della manifestazione di riferimento.

COMBO U/O 1°T + U/O FIN.
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over primo tempo e sull'Under/Over finale indicati:
- U/O primo tempo: pronostica se la somma dei goal segnati da entrambe le squadre al termine del primo tempo regolamentare (più eventuale recupero) sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
- U/O finale: pronostica se la somma dei goal segnati da entrambe le squadre al termine della partita (tempi regolamentari, più eventuale recupero) sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:
- Descrizione scommessa: "U/O 1,5 1T + U/O 3,5 FIN"
- 1° tempo: 1-0 (esito Under 1,5);
- risultato finale: 1-1 (esito Under 3,5);
- Esito vincente scommessa: Under - Under
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento e il minuto effettivo in cui viene segnato il goal.

COMBO U/O 1T + U/O 2T
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over primo tempo e sull'Under/Over secondo tempo indicati:
- U/O primo tempo: pronostica se la somma dei goal segnati da entrambe le squadre al termine del primo tempo regolamentare, più eventuale recupero, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
- U/O secondo tempo: pronostica se la somma dei goal segnati da entrambe le squadre nel solo secondo tempo, più eventuale recupero, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Esempio:

- Bayern Monaco - Inter: 0-2.
  - Descrizione scommessa: "U/O 1,5 1T + U/O 0,5 2T"

- 1°T: 0-1 > (esito U 1,5).
- 2°T: 0-1 > (esito O 0,5).
- Esito scommessa: UNDER - OVER.

Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CORNER NEI PRIMI X MINUTI SI/NO
Occorre pronosticare se nei primi X minuti dei tempi regolamentari di un incontro verrà battuto almeno un calcio d'angolo (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed eventuali tempi supplementari:
Se X=1, si intende l'arco temporale che va dal fischio d'inizio al minuto 00:59 dell'incontro.
Se X=5, si intende l'arco temporale che va dal fischio d'inizio al minuto 04:59 dell'incontro.
Se X=10, si intende l'arco temporale che va dal fischio d'inizio al minuto 09:59 dell'incontro.
Se X=15, si intende l'arco temporale che va dal fischio d'inizio al minuto 14:59 dell'incontro.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC OUT + U/O CASA
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT e sull'Under/Over Casa al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 1 + Under Casa; 1 + Over Casa; X2 + Under Casa; X2 + Over Casa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

DC IN + U/O OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN e sull'Under/Over Ospite al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 2 + Under Ospite; 2 + Over Ospite; 1X + Under Ospite; 1X + Over Ospite.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

DC IN 1T + DC IN FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sulla Doppia Chance IN al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 1X-1X, 1X-2, 2-1X, 2-2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC IN 1T + DC IN/OUT FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sulla Doppia Chance IN/OUT al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 1X-12, 1X-X, 2-12, 2-X.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC IN 1T + DC OUT FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sulla Doppia Chance OUT al termine dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 4 esiti: 1X-X2, 1X-1, 2-X2, 2-1.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC IN/OUT 1T + DC IN FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sulla Doppia Chance IN al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 12-1X, 12-2, X-1X, X-2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC IN/OUT 1T + DC IN/OUT FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sulla Doppia Chance IN/OUT al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 12-12, 12-X, X-12, X-X.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC IN/OUT 1T + DC OUT FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sulla Doppia Chance OUT al termine dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 4 esiti: 12-X2, 12-1, X-X2, X-1.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC OUT 1T + DC IN FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sulla Doppia Chance IN al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: X2-1X, X2-2, 1-1X, 1-2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC OUT 1T + DC IN/OUT FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sulla Doppia Chance IN/OUT al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: X2-12, X2-X, 1-12, 1-X.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC OUT 1T + DC OUT FINALE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sulla Doppia Chance OUT al termine dell'incontro di riferimento.

Sono previsti 4 esiti: X2-X2, X2-1, 1-X2, 1-1.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

DC IN 1 T + U/O
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sull'Under/Over al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 1X + Under; 1X + Over; 2 + Under; 2 + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN 1T + U/O 7,5.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: 1X + Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC OUT 1 T + U/O
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sull'Under/Over al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: X2 + Under; X2 + Over; 1 + Under; 1 + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC OUT 1T + U/O 7,5.
  Lazio - Benevento 6-2.

Lazio - Benevento 1-1 (1T).
Esito scommessa: X2 + Over.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN/OUT 1 T + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sull'Under/Over al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 12 + Under; 12 + Over; X + Under; X + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN/OUT 1T + U/O 7,5.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: X + Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN 2 T + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al secondo tempo e sull'Under/Over al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 1X + Under; 1X + Over; 2 + Under; 2 + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN 2T + U/O 7,5.

Lazio - Benevento 6-2.
Lazio - Benevento 5-1 (2T).
Esito scommessa: 1X + Over.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC OUT 2 T + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al secondo tempo e sull'Under/Over al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: X2 + Under; X2 + Over; 1 + Under; 1 + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC OUT 2T + U/O 7,5.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 5-1 (2T).
  Esito scommessa: 1 + Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN/OUT 2 T + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al secondo tempo e sull'Under/Over al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 12 + Under; 12 + Over; X + Under; X + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).

DC IN/OUT 2T + U/O 7,5.
Lazio - Benevento 6-2.
Lazio - Benevento 5-1 (2T).
Esito scommessa: 12 + Over.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN TEMPO X + U/O TEMPO Y

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al tempo X e sull'Under/Over indicato al tempo Y.
Sono previsti 4 esiti: 1X + Under; 1X + Over; 2 + Under; 2 + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Roma - Milan 0-0 (1T).
  Risultato finale 2-1.
- DC IN 1T + U/O 0,5 1T.
  Esito vincente: 1X + U.
- DC IN 2T + U/O 1,5 2T.
  Esito vincente: 1X + O.

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.

DC IN/OUT TEMPO X + U/O TEMPO Y

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al tempo X e sull'Under/Over indicato al tempo Y.
Sono previsti 4 esiti: 12 + Under; 12 + Over; X + Under; X + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Roma - Milan 0-0 (1T).
  Risultato finale 2-1.
- DC IN/OUT 1T + U/O 0,5 1T.
  Esito vincente: X + U.
- DC IN/OUT 1T + U/O 2,5 2T.
  Esito vincente: X + O.

- DC IN/OUT 2T + U/O 0,5 1T.
  Esito vincente: 12 + U.
- DC IN/OUT 2T + U/O 1,5 2T.
  Esito vincente: 12 + O.

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.

DC OUT TEMPO X + U/O TEMPO Y

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al tempo X e sull'Under/Over indicato al tempo Y.
Sono previsti 4 esiti: X2 + Under; X2 + Over; 1 + Under; 1 + Over.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Roma - Milan 0-0 (1T).
  Risultato finale 2-1.
- DC OUT 1T + U/O 0,5 1T.
  Esito vincente: X2 + U.
- DC OUT 2T + U/O 1,5 2T.
  Esito vincente: 1 + O.

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.

DC IN 1T + GG/NG

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sul Goal/No Goal al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 1X + Goal; 1X + No Goal; 2 + Goal; 2 + No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN 1T + GG/NG.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: 1X + Goal.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC OUT 1T + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sul Goal/No Goal al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: X2 + Goal; X2 + No Goal; 1 + Goal; 1 + No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC OUT 1T + GG/NG.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: X2 + Goal.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN/OUT 1T + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sul Goal/No Goal al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 12 + Goal; 12 + No Goal; X + Goal; X + No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN/OUT 1T + GG/NG.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: X + Goal.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN 2T + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al secondo tempo e sul Goal/No Goal al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 1X + Goal; 1X + No Goal; 2 + Goal; 2 + No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN 2T + GG/NG.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 5-1 (2T).
  Esito scommessa: 1X + Goal.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC OUT 2T + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al secondo tempo e sul Goal/No Goal al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: X2 + Goal; X2 + No Goal; 1 + Goal; 1 + No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC OUT 2T + GG/NG.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 5-1 (2T).
  Esito scommessa: 1 + Goal.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN/OUT 2T + GG/NG
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al secondo tempo e sul Goal/No Goal al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 4 esiti: 12 + Goal; 12 + No Goal; X + Goal; X + No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN/OUT 2T + GG/NG.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 5-1 (2T).
  Esito scommessa: 12 + Goal.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN 1T + 1X2
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN al primo tempo e sul risultato 1X2 al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: 1X + 1; 1X + X; 1X + 2; 2 + 1; 2 + X; 2 + 2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN 1T + 1X2.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: 1X + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN/OUT 1T + 1X2
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance IN/OUT al primo tempo e sul risultato 1X2 al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: 12 + 1; 12 + X; 12 + 2; X + 1; X + X; X + 2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC IN/OUT 1T + 1X2.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: X + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC OUT 1T + 1X2
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla Doppia Chance OUT al primo tempo e sul risultato 1X2 al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 6 esiti: X2 + 1; X2 + X; X2 + 2; 1 + 1; 1 + X; 1 + 2.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  DC OUT 1T + 1X2.
  Lazio - Benevento 6-2.
  Lazio - Benevento 1-1 (1T).
  Esito scommessa: X2 + 1.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/30/LAZBEN

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

DC IN + MULTIGOAL
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla Doppia Chance In e sul Multigoal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "1X + Multigoal" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa o terminerà con un pareggio e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "1X + Altro" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa o terminerà con un pareggio e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "2 + Multigoal" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "2 + Altro" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC OUT + MULTIGOAL
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla Doppia Chance Out e sul Multigoal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "X2 + Multigoal" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite o terminerà con un pareggio e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "X2 + Altro" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra ospite o terminerà con un pareggio e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "1 + Multigoal" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.

Con l'esito "1 + Altro" si pronostica che l'incontro sarà vinto dalla squadra di casa e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

DC IN/OUT + MULTIGOAL
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sulla Doppia Chance In/Out e sul Multigoal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "12 + Multigoal" si pronostica che l'incontro sarà vinto da una delle due squadre e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "12 + Altro" si pronostica che l'incontro sarà vinto da una delle due squadre e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "X + Multigoal" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che ci sarà un numero di goal compreso o uguale ai valori specificati nella info aggiuntiva.
Con l'esito "X + Altro" si pronostica che l'incontro terminerà in parità e che ci sarà un numero di goal non compreso nei valori specificati nella info aggiuntiva.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

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.

DOPPIA CHANCE IN TEMPO X
Occorre pronosticare se il risultato, al termine del solo tempo X dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).

Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Juventus - Inter.
  Risultato 1T: 2-0 > Esito vincente: 1X.
  Risultato 2T: 1-2 > Esito vincente: 2.

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 TEMPO X
Occorre pronosticare se il risultato, al termine del solo tempo X dell'incontro, vedrà la vittoria della squadra di casa o di quella ospite (12) oppure il pareggio (X).
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Juventus - Inter.
  Risultato 1T: 0-0 > Esito vincente: X.
  Risultato 2T: 1-2 > Esito vincente: 12.

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 TEMPO X
Occorre pronosticare se il risultato, al termine del solo tempo X dell'incontro, vedrà la vittoria o il pareggio della squadra di casa (1X) oppure la vittoria della squadra ospite (2).
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Juventus - Inter.
  Risultato 1T: 2-0 > Esito vincente: 1X.
  Risultato 2T: 1-2 > Esito vincente: 2.

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 – SUPPLEMENTARI
La scommessa in parola è relativa al risultato al termine dei tempi supplementari e segue le regole della scommessa DOPPIA CHANCE IN/OUT/IN-OUT. Si precisa che per determinare il risultato al termine dei tempi supplementari, andranno considerati solo i goal realizzati nei tempi supplementari stessi.

DOPPIA CHANCE IN MARCATORI

Occorre pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, al termine dei tempi regolamentari:
Con l'esito "1X" si pronostica la vittoria del giocatore 1 o un pareggio.
Con l'esito "2" si pronostica la vittoria del giocatore 2.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
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 delle relative manifestazioni di riferimento.

DOPPIA CHANCE IN/OUT MARCATORI
Occorre pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, al termine dei tempi regolamentari:
Con l'esito "12" si pronostica la vittoria del giocatore 1 o del giocatore 2.
Con l'esito "X" si pronostica un pareggio tra i due giocatori.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
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 delle relative manifestazioni di riferimento.

DOPPIA CHANCE OUT MARCATORI
Occorre pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, al termine dei tempi regolamentari:
Con l'esito "X2" si pronostica un pareggio o la vittoria del giocatore 2.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria del giocatore 1.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. 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 delle relative manifestazioni di riferimento.

DOPPIA CHANCE PRIMO TEMPO
La scommessa Doppia Chance Primo Tempo segue le regole della scommessa Doppia Chance con riferimento al solo primo tempo di un determinato incontro.

DOPPIA CHANCE SECONDO TEMPO
La scommessa Doppia Chance Secondo Tempo segue le regole della scommessa Doppia Chance con riferimento al solo secondo tempo di un determinato incontro.

DOPPIETTA SI/NO
Occorre pronosticare se sarà realizzata una doppietta (Si) o meno (No) da uno qualsiasi dei giocatori partecipanti all'incontro.
Per doppietta si intende un numero di goal pari o superiore a 2, segnati dallo stesso giocatore.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

DOPPIETTA SI/NO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se sarà realizzata una doppietta (Si) o meno (No) da uno qualsiasi dei giocatori partecipanti all'incontro.
Per doppietta si intende un numero di goal pari o superiore a 2, segnati dallo stesso giocatore.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari e recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

ENTRAMBE ALMENO X AMMONITI IN ENTRAMBI I TEMPI
Occorre pronosticare se entrambe le squadre riceveranno (Si) o meno (No) un numero di cartellini gialli pari almeno ad un valore prestabilito, sia nel primo che nel secondo tempo regolamentare.
Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le squadre riceveranno almeno X cartellini gialli in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "No" si pronostica che:

- entrambe le squadre riceveranno almeno X cartellini gialli in un solo tempo dell'incontro;

- una sola o nessuna squadra riceverà X o più cartellini gialli in uno o in entrambi i tempi.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due.
L'espulsione diretta non verrà considerata ai fini della scommessa.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ENTRAMBE ALMENO X CALCI D'ANGOLO

Occorre pronosticare se entrambe le squadre batteranno (Si) o meno (No) un numero di calci d'angolo pari almeno ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le squadre batteranno almeno X calci d'angolo nell'incontro.
Con l'esito "No" si pronostica che una sola o nessuna squadra batterà X o più angoli nell'incontro.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ENTRAMBE ALMENO X CALCI D'ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI

Occorre pronosticare se entrambe le squadre batteranno (Si) o meno (No) un numero di calci d'angolo pari almeno ad un valore prestabilito, sia nel primo che nel secondo tempo.
Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le squadre batteranno almeno X calci d'angolo in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "No" si pronostica che:

- entrambe le squadre batteranno almeno X calci d'angolo in un solo tempo dell'incontro;
- una sola o nessuna squadra batterà X o più angoli in uno o in entrambi i tempi.

Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.

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

ENTRAMBE ALMENO X CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, entrambe le squadre batteranno (Si) o meno (No) un numero di calci d'angolo pari almeno ad un valore prestabilito.
Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le squadre batteranno almeno X calci d'angolo nel primo tempo dell'incontro.
Con l'esito "No" si pronostica che una sola o nessuna squadra batterà X o più angoli nel primo tempo dell'incontro.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ENTRAMBE ALMENO X CALCI D'ANGOLO SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare se, nel secondo tempo dell'incontro di riferimento, entrambe le squadre batteranno (Si) o meno (No) un numero di calci d'angolo pari almeno ad un valore prestabilito.
Con l'esito "Si" si pronostica che entrambe le squadre batteranno almeno X calci d'angolo nel secondo tempo dell'incontro.
Con l'esito "No" si pronostica che una sola o nessuna squadra batterà X o più angoli nel secondo tempo dell'incontro.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESITO 1 TEMPO/FINALE
Occorre pronosticare l'esito 1X2 del solo 1° Tempo combinato con l'esito 1X2 Finale.

Esempio:

Juventus-Inter
1° tempo: 1-0 (esito 1)
Risultato finale: 1-1 (esito X)
Esito Vincente 1/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.

ESITO 1 TEMPO/FINALE + GOAL/NOGOAL

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse parziale/finale e Goal/No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 14 possibili esiti.
Esempio:

- Roma - Lazio.
  Al termine del 1° tempo: 1-0.
  Al termine dell'incontro: 1-1.
  Esito vincente: 1/X + GG.

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.

ESITO 1 TEMPO/FINALE + U/O 1,5

Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito parziale/finale e sull' Under/Over 1,5.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 14 possibili esiti.
Esempio:

- Roma - Lazio.
  Esito 1° tempo: 1-0.
  Esito finale: 1-1.
- Descrizione scommessa: 1/X + U/O 1,5.
  Esito vincente: 1/X + O.

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.

ESITO 1 TEMPO/FINALE + U/O 2,5

Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito parziale/finale e sull' Under/Over 2,5.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 16 possibili esiti.
Esempio:

- Roma - Lazio.
  Esito 1° tempo: 1-0.
  Esito finale: 1-1.
- Descrizione scommessa: 1/X + U/O 2,5.
  Esito vincente: 1/X + U.

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.

PARZIALE/FINALE + UNDER/OVER 18 ESITI

Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'esito parziale/finale e sull' Under/Over indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 18 possibili esiti.
Esempio:

- Roma - Lazio.
  Esito 1° tempo: 1-0.
  Esito finale: 2-2.
  - Descrizione scommessa: 1/X + U/O 3,5.
    Esito vincente: 1/X + O.
  - Descrizione scommessa: 1/X + U/O 4,5.
    Esito vincente: 1/X + U.

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.

ESITO 1 PRIMO TEMPO O 1 FINALE

Occorre pronosticare se almeno una delle due selezioni (1 HT o 1 FT) si verificherà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra di casa vincerà il primo tempo o l'incontro di riferimento o che si verificheranno entrambe le condizioni: (1 HT o 1 FT).
Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra di casa non vincerà né il primo tempo né l'incontro di riferimento: (X2 HT - X2 FT).
Esempio:

Juventus - Lazio 1 - 0; (HT: 0 - 0) > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio 1 - 2; (HT: 1 - 0) > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio 0 - 0; (HT: 0 - 0) > Esito vincente: No.

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

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

ESITO 1 PRIMO TEMPO O X FINALE
Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 HT o X FT).
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
Con l'esito "No" si pronostica che il primo tempo non terminerà con la vittoria della squadra di casa e che la partita non terminerà in parità (X2 HT + 12 FT).
Esempio:

Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 1 - 0 > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio (HT: 1 - 0); 1 - 2 > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 0 - 0 > Esito vincente: Si.

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 1 PRIMO TEMPO O 2 FINALE
Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (1 HT o 2 FT).
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
Con l'esito "No" si pronostica che il primo tempo non terminerà con la vittoria della squadra di casa e che la partita non terminerà con la vittoria della squadra ospite (X2 HT + 1X FT).
Esempio:

Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 1 - 0 > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio (HT: 1 - 0); 1 - 2 > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 0 - 0 > Esito vincente: 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.

ESITO X PRIMO TEMPO O 1 FINALE
Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X HT o 1 FT).
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
Con l'esito "No" si pronostica che il primo tempo non terminerà in parità e che la partita non terminerà con la vittoria della squadra di casa (12 HT + X2 FT).
Esempio:

Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 1 - 0 > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio (HT: 1 - 0); 1 - 2 > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 0 - 0 > Esito vincente: Si.

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 X PRIMO TEMPO O X FINALE

Occorre pronosticare se almeno una delle due selezioni (X HT o X FT) si verificherà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si pronostica che il primo tempo o l'incontro di riferimento termineranno con un pareggio o che si verificheranno entrambe le condizioni: (X HT o X FT).
Con l'esito "NO" si pronostica che né il primo tempo né l'incontro di riferimento termineranno con un pareggio: (12 HT - 12 FT).
Esempio:

Juventus - Lazio 1 - 0; (HT: 0 - 0) > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio 1 - 2; (HT: 1 - 0) > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio 0 - 0; (HT: 0 - 0) > Esito vincente: Si.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESITO X PRIMO TEMPO O 2 FINALE

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (X HT o 2 FT).
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
Con l'esito "No" si pronostica che il primo tempo non terminerà in parità e che la partita non terminerà con la vittoria della squadra ospite (12 HT + 1X FT).
Esempio:

Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 1 - 0 > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio (HT: 1 - 0); 1 - 2 > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 0 - 0 > Esito vincente: Si.

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 2 PRIMO TEMPO O 1 FINALE

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 HT o 1 FT).
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.

Con l'esito "No" si pronostica che il primo tempo non terminerà con la vittoria della squadra ospite e che la partita non terminerà con la vittoria della squadra di casa (1X HT + X2 FT).
Esempio:

Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 1 - 0 > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio (HT: 1 - 0), 1 - 2 > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 0 - 0 > Esito vincente: 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.

ESITO 2 PRIMO TEMPO O X FINALE

Occorre pronosticare se si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione della scommessa (2 HT o X FT).
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "Si" si pronostica che si verificherà almeno uno degli esiti indicati nella descrizione.
Con l'esito "No" si pronostica che il primo tempo non terminerà con la vittoria della squadra ospite e che la partita non terminerà in parità (1X HT + 12 FT).
Esempio:

Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 1 - 0 > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio (HT: 1 - 0), 1 - 2 > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio (HT: 0 - 0); 0 - 0 > Esito vincente: Si.

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 2 PRIMO TEMPO O 2 FINALE

Occorre pronosticare se almeno una delle due selezioni (2 HT o 2 FT) si verificherà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Sono previsti due esiti.
Con l'esito "SI" si pronostica che la squadra ospite vincerà il primo tempo o l'incontro di riferimento o che si verificheranno entrambe le condizioni: (2 HT o 2 FT).
Con l'esito "NO" si pronostica che la squadra ospite non vincerà né il primo tempo né l'incontro di riferimento: (1X HT - 1X FT).
Esempio:

Juventus - Lazio 1 - 0; (HT: 0 - 0) > Esito vincente: No.
Juventus - Lazio 1 - 2; (HT: 1 - 0) > Esito vincente: Si.
Juventus - Lazio 0 - 0; (HT: 0 - 0) > Esito vincente: No.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 EXTRA TIME
Occorre pronosticare il risultato finale della partita, nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della squadra di casa, con il segno X il pareggio, con il segno 2 la vittoria della squadra in trasferta.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente, il regolamento e i dati ufficiali diramati dalla manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare quale sarà il risultato della partita relativamente al primo tempo della stessa, non tenendo conto di quanto accaduto nei secondi 45 minuti.

ESITO 1X2 SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare quale sarà il risultato della partita relativamente al secondo tempo della stessa, non tenendo conto di quanto accaduto nei primi 45 minuti.

ESITO 1X2 NEI MINUTI X:XX-Y:YY
Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro relativo soltanto all'intervallo di tempo indicato.
Non viene preso in considerazione il risultato della partita prima dell'intervallo di tempo oggetto della scommessa.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica il vantaggio della squadra di casa, relativamente al solo intervallo di tempo oggetto di scommessa.
Con l'esito "X" si pronostica che il risultato relativo all'intervallo di tempo oggetto di scommessa sarà un pareggio.
Con l'esito "2" si pronostica il vantaggio della squadra ospite, relativamente al solo intervallo di tempo oggetto di scommessa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESITO 1X2 INTERVALLO DI X MIN
Occorre pronosticare l'esito 1X2 dell'incontro relativo soltanto all'intervallo di tempo indicato.
Non viene preso in considerazione il risultato della partita prima dell'intervallo di tempo oggetto della scommessa.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica il vantaggio della squadra di casa, relativamente al solo intervallo di tempo oggetto di scommessa.

Con l'esito "X" si pronostica che il risultato relativo all'intervallo di tempo oggetto di scommessa sarà un pareggio.
Con l'esito "2" si pronostica il vantaggio della squadra ospite, relativamente al solo intervallo di tempo oggetto di scommessa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESITO FINALE 1 O GOAL
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "1 O GOAL" si scommette sul fatto che la squadra in casa vincerà l'incontro oppure entrambe le squadre segneranno almeno un goal nella partita di riferimento.
Con l'esito "X2 + NOGOAL" si scommette sul fatto che la squadra in casa non vincerà l'incontro e che almeno una delle squadre non segnerà goal nella partita 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.

ESITO FINALE 1 O NO GOAL
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "1 O NOGOAL" si scommette sul fatto che la squadra in casa vincerà l'incontro oppure che almeno una delle squadre non segnerà goal nella partita di riferimento.
Con l'esito "X2 + GOAL" si scommette sul fatto che la squadra in casa non vincerà l'incontro e che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nella partita 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.

ESITO FINALE 1X2
Si deve pronosticare l'esito della partita, con la vittoria della squadra di casa (segno1), il pareggio (segno X) o la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

ESITO FINALE 1X2 70° MINUTO

Si deve pronosticare l'esito della partita come se terminasse al 70° minuto, con la vittoria della squadra di casa (segno1), il pareggio (segno X) o la vittoria della squadra in trasferta (segno 2).

ESITO FINALE 1X2 80° MINUTO
Si deve pronosticare l'esito della partita come se terminasse al 80° minuto, con la vittoria della squadra di casa (segno1), 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 viene 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
Milan	Inter	(1)	1-1	0-1	2
Arsenal	Liverpool	(-1)	1-2	1-1	X

ESITO FINALE 2 O GOAL
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "2 O GOAL" si scommette sul fatto che la squadra ospite vincerà l'incontro oppure che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nella partita di riferimento.
Con l'esito "1X + NOGOAL" si scommette sul fatto che la squadra ospite non vincerà l'incontro e che almeno una delle squadre non segnerà goal nella partita 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.

ESITO FINALE 2 O NOGOAL
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "2 O NOGOAL" si scommette sul fatto che la squadra ospite vincerà l'incontro oppure che almeno una delle squadre non segnerà goal nella partita di riferimento.
Con l'esito "1X + GOAL" si scommette sul fatto che la squadra ospite non vincerà l'incontro e che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nella partita 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.

ESITO FINALE X O GOAL
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "X O GOAL" si scommette sul fatto che l'incontro finirà in parità oppure che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nella partita di riferimento.
Con l'esito "12 + NOGOAL" si scommette sul fatto che l'incontro terminerà con la vittoria di una delle due squadre e che almeno una delle squadre non segnerà goal nella partita 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.

ESITO FINALE X O NOGOAL
Occorre pronosticare l'esito di un incontro scommettendo su due tipologie di scommessa collegate. Sono previsti due esiti.
Con l'esito "X O NOGOAL" si scommette sul fatto che l'incontro finirà in parità oppure che almeno una delle squadre non segnerà goal nella partita di riferimento.
Con l'esito "12 + GOAL" si scommette sul fatto che l'incontro terminerà con la vittoria di una delle due squadre e che entrambe le squadre segneranno almeno un goal nella partita 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.

ESITO PRIMO TEMPO 1X2 CON HANDICAP
Scommessa analoga all'Esito Finale 1X2 con Handicap con la differenza che ad essere oggetto della scommessa è il solo primo tempo. 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.

ESPULSIONE GIOCAT. SI/NO T.R.
Occorre pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (Si) o meno (No) l'espulsione di almeno un giocatore.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

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.

ESPULSIONE 1T SI/NO
Occorre pronosticare se, nel primo tempo regolamentare dell'incontro, ci sarà (Si) o meno (No) l'espulsione di almeno un giocatore.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

ESPULSIONE CASA SI/NO
Occorre pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (Si) o meno (No) l'espulsione di almeno un giocatore della squadra di casa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

ESPULSIONE CASA 1T SI/NO
Occorre pronosticare se, nel primo tempo regolamentare dell'incontro, ci sarà (Si) o meno (No) l'espulsione di almeno un giocatore della squadra di casa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

ESPULSIONE OSPITE SI/NO

Occorre pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (Si) o meno (No) l'espulsione di almeno un giocatore della squadra ospite.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

ESPULSIONE OSPITE 1T SI/NO
Occorre pronosticare se, nel primo tempo regolamentare dell'incontro, ci sarà (Si) o meno (No) l'espulsione di almeno un giocatore della squadra ospite.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

ESPULSIONE IN ENTRAMBE LE SQUADRE SI/NO
Occorre pronosticare se, nei tempi regolamentari dell'incontro, ci sarà (Si) o meno (No) l'espulsione di almeno un giocatore di entrambe le squadre.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali espulsioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE INTERVALLO DI X MIN SI/NO
Occorre pronosticare se ci sarà (si) o meno (no) l'espulsione di un giocatore nell'intervallo indicato.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

ESPULSIONE CASA INTERVALLO DI X MIN SI/NO
Occorre pronosticare se ci sarà (si) o meno (no) l'espulsione di un giocatore della squadra di casa nell'intervallo indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed eventuali tempi supplementari.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESPULSIONE OSPITE INTERVALLO DI X MIN SI/NO
Occorre pronosticare se ci sarà (si) o meno (no) l'espulsione di un giocatore della squadra ospite nell'intervallo indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

ESPULSIONE SI/NO EXTRA TIME
Occorre pronosticare se ci sarà (Si) o meno (No) un'espulsione nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

FALLO LATERALE PRIMI X MINUTI SI/NO
Occorre pronosticare se, nei primi X minuti dell'incontro di riferimento, sarà battuto (Si) o meno (No) almeno un fallo laterale.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari.
- Se X = 1, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 00:59.
- Se X = 5, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 04:59.
- Se X = 10, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 09:59.

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

GIOCATORE AMMONITO SI/NO (LEGABILE) T.R.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà ammonito (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si

procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X AMMONITO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà ammonito (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Ai fini della refertazione, 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 AMMONITO NEI SOLI T.S. (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà ammonito (Si) o meno (No) nel corso dei tempi supplementari, minuti di recupero inclusi.
Non fanno testo ai fini della scommessa le ammonizioni assegnate in occasione dei tempi regolamentari.
L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.
In caso di mancata partecipazione ai tempi supplementari del giocatore indicato, le scommesse verranno rimborsate; per partecipazione, si intende l'effettiva presenza in campo, anche per pochi attimi, del giocatore indicato nel corso dei TS dell'incontro.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Ai fini della refertazione, 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 DOPPIETTA O PIU' (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) due o più goal nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

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 DOPPIETTA O PIU 1T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà 2 o più goal nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE DOPPIETTA O PIU 2T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà 2 o più goal nel solo secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE DOPPIETTA O PIU' INCL. T.S. (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) due o più goal nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari e recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 ESPULSO SI/NO (LEGABILE) T.R.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X ESPULSO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Ai fini della refertazione, 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 ESPULSO NEI SOLI T.S. (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nel corso dei tempi supplementari, minuti di recupero inclusi.
Non fanno testo ai fini della scommessa le espulsioni assegnate in occasione dei tempi regolamentari.
In caso di mancata partecipazione ai tempi supplementari del giocatore indicato, le scommesse verranno rimborsate; per partecipazione, si intende l'effettiva presenza in campo, anche per pochi attimi, del giocatore indicato nel corso dei TS dell'incontro.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

Ai fini della refertazione, 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 ENTRA NEL MATCH INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato subentrerà in campo dalla panchina (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Si specifica che se il giocatore entra in campo da titolare, la scommessa è considerata perdente.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ENTRA E SEGNA INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato subentrerà in campo dalla panchina e segnerà (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Si specifica che se il giocatore entra in campo da titolare, la scommessa è considerata perdente.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ENTRA E AMMONITO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato subentrerà in campo dalla panchina e sarà ammonito (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Si specifica che se il giocatore entra in campo da titolare, la scommessa è considerata perdente.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ENTRA E ESPULSO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato subentrerà in campo dalla panchina e sarà espulso (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Si specifica che se il giocatore entra in campo da titolare, la scommessa è considerata perdente.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ENTRA E SOSTITUITO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato subentrerà in campo dalla panchina e sarà a sua volta sostituito (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Si specifica che se il giocatore entra in campo da titolare, la scommessa è considerata perdente.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE SOSTITUITO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato, presente in campo, verrà sostituito (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Se il giocatore non entra in campo, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE TITOLARE
Occorre pronosticare se il giocatore indicato scenderà (Si) o meno (No) in campo dal primo minuto nell'incontro di riferimento.
Si specifica che se il giocatore non dovesse cominciare la partita, la scommessa è considerata perdente (No).
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE TRIPLETTA O PIU' (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) tre o più goal nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 TRIPLETTA O PIU 1T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà 3 o più goal nel primo tempo dell'incontro di riferimento.
Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE TRIPLETTA O PIU 2T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà 3 o più goal nel solo secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE TRIPLETTA O PIU' INCL. T.S. (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) tre o più goal nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari e recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 AUTOGOAL
Occorre pronosticare se il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) un autogoal nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa, si specifica che il goal dovrà essere assegnato al giocatore indicato come autogoal.
Se il giocatore non scende in campo, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X AMMONITO 1T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà ammonito (Si) o meno (No) nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

GIOCATORE X AMMONITO 2T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà ammonito (Si) o meno (No) nel solo secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

GIOCATORE X AMMONITO ENTRAMBI I TEMPI (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà ammonito (Si) o meno (No) in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

GIOCATORE X ASSIST TEMPO Y SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore X effettuerà almeno un assist (Si) o meno (No) nel solo tempo Y dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
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 e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento, unitamente alla fonte video associata.

GIOCATORE X FA ALMENO Y ASSIST SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore X effettuerà almeno Y assist (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, comprensivo di eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X CARTELLINO SI/NO (LEGABILE) T.R.

Occorre pronosticare se il giocatore indicato riceverà un cartellino (giallo o rosso) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X PRIMO MARCATORE TEMPO Y SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore X segnerà il primo goal nel solo tempo Y dell'incontro di riferimento.
L'esito "No" comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna il primo goal del tempo Y.
- Il primo goal del tempo Y è un'autorete.
- il tempo Y termina 0-0.

Ai fini della scommessa si considera il solo Y° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 PRIMO MARCATORE DELLA SQUADRA Y NEL TEMPO Z SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà il primo goal della squadra Y nel solo tempo Z dell'incontro di riferimento.
L'esito "No" comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna il primo goal della squadra Y nel tempo Z.
- Il primo goal della squadra Y nel tempo Z è un'autorete.
- il tempo Z termina 0-0.

Ai fini della scommessa si considera il solo tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SBAGLIA RIGORE
Occorre pronosticare che nell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se il giocatore indicato lo sbaglierà (Si) o meno (No).
Sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
Ai fini della scommessa, si considera solamente il rigore calciato dal giocatore indicato, ribattuta non inclusa.
Si specifica che la scommessa è perdente:

- se il giocatore oggetto di scommessa segnerà il rigore;
- se non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento;
- se il rigore verrà tirato da un altro giocatore;

Se il giocatore indicato non scenderà in campo, la scommessa andrà a rimborso.
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.

GIOCATORE X SEGNA DI DESTRO SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà con il piede destro (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
L'esito "No" comprende: il calciatore indicato non segna, segna con qualsiasi altra modalità eccetto che con il piede destro, segna di destro nei tempi supplementari o nella fase dei calci di rigore.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SEGNA DI SINISTRO SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà con il piede sinistro (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
L'esito "No" comprende: il calciatore indicato non segna, segna con qualsiasi altra modalità eccetto che con il piede sinistro, segna di sinistro nei tempi supplementari o nella fase dei calci di rigore.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SEGNA IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà almeno un goal in entrambi i tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE X SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA NEI T.R. SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, durante l'incontro di riferimento, il giocatore indicato segnerà almeno un goal su punizione diretta (Si) o meno (No).

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).
I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SEGNA DI TESTA INCL.T.S. SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà di testa (Si) o meno (No) durante l'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SEGNA SU RIGORE INCL.T.S. SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare che nell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se il giocatore indicato lo segnerà (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Si specifica che la scommessa è perdente se non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento.
Il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SEGNA GOAL Y
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) il goal Y dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

GIOCATORE X SEGNA GOAL Y TEAM Z SI/NO
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato segnerà il goal Y della propria squadra (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 del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

GIOCATORE SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA INCL. TS (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà un goal su punizione diretta (Si) o meno (No) durante l'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).
I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.
Goal segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

GIOCATORE X ULTIMO MARCATORE TEMPO Y SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore X segnerà l'ultimo goal nel solo tempo Y dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo Y° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.

L’esito “No” comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l’ultimo goal del tempo Y.
- L’ultimo goal del tempo Y è un’autorete.
- il tempo Y termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 ULTIMO MARCATORE DELLA SQUADRA Y TEMPO Z SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà l’ultimo goal della squadra Y nel solo tempo Z dell’incontro di riferimento.
L’esito “No” comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l’ultimo goal della squadra Y nel tempo Z.
- l’ultimo goal della squadra Y nel tempo Z è un’autorete.
- il tempo Z termina 0-0.

Ai fini della scommessa si considera il solo tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 VIENE ESPULSO SI/NO 1T

Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nel primo tempo regolamentare dell’incontro di riferimento.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

GIOCATORE X ESPULSO 2T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nel solo secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

GIOCATORE SEGNA DI TESTA SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà di testa (Si) o meno (No) durante l'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SEGNA GOAL DI TESTA 1T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) un goal di testa durante il primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

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.

GIOCATORE SEGNA GOAL DI TESTA 2T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) un goal di testa durante il solo secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.
Il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

GIOCATORE SEGNA SU RIGORE SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare che nell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se il giocatore indicato lo segnerà (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Si specifica che la scommessa è perdente se non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento.
Il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SEGNA SU RIGORE 1T (LEGABILE)
Occorre pronosticare che nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se il giocatore indicato lo segnerà (Si) o meno (No).
Si specifica che la scommessa è perdente se non ci sarà alcun rigore nel primo tempo

dell'incontro di riferimento.
Il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ufficiale e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE SEGNA SU RIGORE 2T (LEGABILE)
Occorre pronosticare che nel secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se il giocatore indicato lo segnerà (Si) o meno (No).
Si specifica che la scommessa è perdente se non ci sarà alcun rigore nel secondo tempo dell'incontro di riferimento.
Il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ufficiale e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA 1T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà un goal su punizione diretta (Si) o meno (No) durante il primo tempo dell'incontro di riferimento.
Il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).
I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.
Goal segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

GIOCATORE SEGNA SU PUNIZIONE DIRETTA 2T (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà un goal su punizione diretta (Si) o meno (No) durante il secondo tempo dell'incontro di riferimento.
Il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso).
I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione.
Goal segnati da calcio d'angolo diretto, senza nessuna deviazione, saranno ritenuti validi.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

GIOC X EFFETTUA ALMENO Y TIRI IN PORTA SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore X effettuerà almeno Y tiri in porta (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, comprensivo di eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

GIOC X EFFETTUA ALMENO Y TIRI TOTALI SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il giocatore X effettuerà almeno Y tiri totali (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, comprensivo di eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

GIOC. 1 + GIOC. 2 GOAL/NO GOAL
Occorre pronosticare se entrambi i calciatori indicati segneranno almeno un goal o meno nell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "Goal" si pronostica che entrambi i giocatori indicati segneranno.
- Con l'esito "No goal" si pronostica che uno o entrambi i giocatori indicati non segneranno.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro di uno o di entrambi i giocatori indicati, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GOAL DA CALCIO D'ANGOLO
Occorre pronosticare se nell'incontro di riferimento verrà segnato un goal direttamente da calcio d'angolo (Si) o meno (No).
I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato il calcio d'angolo.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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.

GOAL DA FUORI AREA
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà realizzato almeno un goal da fuori area (Si) o meno (No).
Il goal dovrà essere siglato calciando da fuori area (riga dell'area di rigore esclusa).
Ai fini della scommessa, valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

GOAL DA OLTRE META' CAMPO

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà realizzato almeno un goal da oltre metà campo (Si) o meno (No).
Il goal dovrà essere siglato calciando dalla propria metà campo (riga di metà campo compresa).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

GOAL DI TESTA SI/NO
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà realizzato almeno un goal di testa (Si) o meno (No).
Il goal dovrà essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non incluse).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

GOAL NEI MIN. RECUPERO 2T
Occorre pronosticare se ci sarà almeno un goal nei minuti di recupero del secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.

- Con il segno "Si" si pronostica che verrà segnato almeno un goal nei minuti di recupero che vanno da 90:00 al termine dell'incontro.
- Con il segno "No" si pronostica che nei minuti di recupero del secondo tempo non verranno segnati goal.

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.

GOAL NEI MIN. XX.YY - WW.ZZ
Occorre pronosticare se sarà segnato (Si) o meno (No) almeno un goal nell'intervallo di tempo indicato dell'incontro di rifermento.
Esempio intervallo:

00.00 - 09.59: il pronostico va dal fischio d'inizio al 10° minuto di gioco.
10.00 - 19.59: il pronostico va dall'11° al 20° minuto di gioco.
Ecc.

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.

GOAL NEI PRIMI X MINUTI
Occorre pronosticare se sarà segnato (Si) o meno (No) almeno un goal nei primi X minuti dell'incontro di rifermento.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari.

- Se X = 10, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 09:59.
- Se X = 20, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 19:59.
- Se X = 30, il pronostico va dal fischio d'inizio al minuto 29:59.

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

GOAL NEI PRIMI 10 MINUTI DELL'INCONTRO SI/NO
La scommessa consiste nel pronosticare se, nel corso di una determinata partita, sarà segnato almeno un goal nei primi dieci minuti di gioco.

GOAL NEL PRIMO MINUTO SI/NO
Occorre pronosticare se verrà effettuato un goal (Si) o meno (No) nel primo minuto dell'incontro di riferimento.
Per primo minuto dell'incontro si intende l'arco temporale che va dal fischio d'inizio al minuto 00:59 del primo tempo regolamentare dell'incontro.
Con il segno "Si" si pronostica che nel primo minuto dell'incontro verrà segnato almeno un goal.
Con il segno "No" si pronostica che nel primo minuto dell'incontro non verrà segnato alcun goal.
Ai fini della scommessa, si considera solo il primo tempo regolamentare; sono esclusi il secondo tempo ed eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GOAL X NEI 10 MIN
Occorre pronosticare in quale intervallo di 10 minuti dell'incontro verrà segnato il goal indicato.
Sono possibili 10 esiti:
1) 01 - 10 (dal fischio d'inizio al minuto 09:59)
2) 11 - 20 (da 10:00 al minuto 19:59)
3) 21 - 30 (da 20:00 al minuto 29:59)
4) 31 - 40 (da 30:00 al minuto 39:59)
5) 41 - 50 (da 40:00 al minuto 49:59)
6) 51 - 60 (da 50:00 al minuto 59:59)

7) 61 - 70 (da 60:00 al minuto 69:59)
8) 71 - 80 (da 70:00 al minuto 79:59)
9) 81 - 90 (da 80:00 al minuto 89:59)
10) no goal
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

GOAL/NO GOAL
La scommessa si basa sul pronostico relativo al risultato finale di una partita.
Se entrambe le squadre segnano almeno un goal, l'esito è "goal" (risultato finale: 1-1, 2-1, 4-2, 1-2, etc.);
se almeno una squadra non segna l'esito è "no goal" (risultato finale: 1-0, 0-2, 0-0, 3-0, etc.).

GOAL/NO GOAL + PARI/DISPARI
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/No Goal e sul Pari/Dispari al termine dei regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Gli esiti possibili sono:

1) “Goal + Pari”: si pronostica che entrambe le squadre segneranno almeno un goal e che la somma delle reti dell’incontro sarà un numero pari.
2) “Goal + Dispari”: si pronostica che entrambe le squadre segneranno almeno un goal e che la somma delle reti dell’incontro sarà un numero dispari.
3) “No Goal + Pari”: si pronostica che almeno una delle squadre non segnerà goal e che la somma delle reti dell’incontro sarà un numero pari.
4) “No Goal + Dispari”: si pronostica che almeno una delle squadre non segnerà goal e che la somma delle reti dell’incontro sarà un numero dispari.

Esempio:

0 - 0 > Esito vincente: “No Goal + Pari”.
1 - 1 > Esito vincente: “Goal + Pari”.
1 - 0 > Esito vincente: “No Goal + Dispari”.
2 - 0 > Esito vincente: “No Goal + Pari”.

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.

GOAL/NO GOAL PRIMO TEMPO
La scommessa si basa sul pronostico relativo al primo tempo di una partita.
Se entrambe le squadre segnano almeno un goal, l'esito è "goal" (risultato primo tempo: 1-1, 2-1, 4-2, 1-2, etc.); se almeno una squadra non segna l'esito è "no goal" (risultato primo tempo: 1-0, 0-2, 0-0, 3-0, etc.).

GOAL/NO GOAL SECONDO TEMPO
La scommessa si basa sul pronostico relativo al secondo tempo di una partita.
Se entrambe le squadre segnano almeno un goal, l'esito è "goal" (risultato secondo tempo: 1-1, 2-1, 4-2, 1-2, etc.); se almeno una squadra non segna l'esito è "no goal" (risultato secondo tempo: 1-0, 0-2, 0-0, 3-0, etc.).

INCONTRO AI TEMPI SUPPLEMENTARI SI/NO
Bisogna pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita, si disputeranno i tempi supplementari.

INCONTRO AI CALCI DI RIGORE SI/NO
La scommessa consiste nel pronosticare se al termine dei tempi regolamentari di una partita e degli eventuali tempi supplementari, si disputeranno i calci di rigore.

MARCATORE AI SUPPLEMENTARI SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà (Si) o meno (No) nel corso dei tempi supplementari, minuti di recupero inclusi.
Non fanno testo ai fini della scommessa le reti realizzate in occasione dei tempi regolamentari ed eventuali rigori.
In caso di mancata partecipazione ai tempi supplementari (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;
se un calciatore non scende in campo nei supplementari o viene sostituito prima degli stessi, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Germania - Argentina.
  Gotze: 113'.
  Esito scommessa: Si.
  http://www.fifa.com/worldcup/matches/round=255959/match=300186501/index.html#nosticky

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

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

MARCATORE GOAL 1
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il primo goal di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: se il risultato sarà di 0-0;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL 2
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il secondo goal di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: se non sarà realizzata la seconda rete durante l'incontro;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL 3
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il terzo goal di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: se non sarà realizzata la terza rete durante l'incontro;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL 4
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il quarto goal di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: se non sarà realizzata la quarta rete durante l'incontro;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL 5
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il quinto goal di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: se non sarà realizzata la quinta rete durante l'incontro;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL 6
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il sesto goal di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: se non sarà realizzata la sesta rete durante l'incontro;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;

Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL 7
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il settimo goal di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: se non sarà realizzata la settima rete durante l'incontro;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il 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 diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE GOAL
Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il gol indicato di un incontro, eventuali supplementari esclusi.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- Nessun goal: se non sarà realizzata la rete indicata durante l'incontro;
- Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
- Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.

Se un calciatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle 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.

MARCATORE SI + 1X2
Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà alcun goal.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

MARCATORE SI + 1X2 + U/O
Occorre pronosticare la corretta combinazione degli esiti delle scommesse sul marcatore proposto, sull'esito finale 1X2, sull'Under/Over indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore proposto non segnerà nell'incontro.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

MARCATORE SI 1T + RIS. ESATTO 1T
Occorre pronosticare il risultato esatto del primo tempo dell'incontro di riferimento e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nel primo tempo.
Ai fini della scommessa si considera il solo 1° tempo regolamentare dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna nel primo tempo.
- il primo tempo termina con altri risultati non elencati.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI 2T + RIS. ESATTO 2T

Occorre pronosticare il risultato esatto del secondo tempo dell'incontro di riferimento e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nel secondo tempo.
Ai fini della scommessa si considera il solo 2° tempo regolamentare dell'incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna nel secondo tempo.
- il secondo tempo termina con altri risultati non elencati.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI + RISULTATO ESATTO
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna.
- l'incontro termina con altri risultati non elencati.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI + RIS. ESATTO CASA
Occorre pronosticare il risultato esatto della squadra di casa e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
E' previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà alcun goal.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

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.

MARCATORE SI + RIS.ESATTO OSPITE

Occorre pronosticare il risultato esatto della squadra ospite e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà alcun goal.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

MARCATORE SI/NO + DC IN

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sul Marcatore Si/No e sulla Doppia Chance IN, considerando i soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 esiti: Si + 1X; Si + 2; No + 1X; No + 2.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO + DC OUT

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sul Marcatore Si/No e sulla Doppia Chance OUT, considerando i soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 esiti: Si + X2; Si + 1; No + X2; No + 1.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO + DC IN/OUT
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sul Marcatore Si/No e sulla Doppia Chance IN/OUT, considerando i soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 esiti: Si + 12; Si + X; No + 12; No + X.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO + GOAL/NO GOAL
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No e sul Goal/No Goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 esiti: Si + Goal; Si + NoGoal; No + Goal; No + NoGoal.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO + SEGNA GOL 1
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No e sul Segna Primo Goal, considerando i soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 5 esiti: Si + Casa; Si + Ospite; No + Casa; No + Ospite; Nessun Goal.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO + U/O
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No e sull'Under/Over indicato, considerando i soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 4 esiti: Si + Under; Si + Over; No + Under; No + Over.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO NEI MINUTI X-Y (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nella fascia di minuti X-Y dell'incontro di riferimento.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.

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

MARCATORE SI/NO REGOLAMENTARI (LEGABILE)
Occorre pronosticare se un giocatore segnerà (Si) o meno (No) nel corso dell'incontro di riferimento.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se un calciatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno 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 dalla manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà o meno nel corso del primo tempo di un incontro di riferimento.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

MARCATORE SI/NO 1T + 1X2 1T (6 ESITI)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No primo tempo e sul risultato 1X2 primo tempo.
Ai fini della scommessa vale solo il primo tempo dei regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti: 1 + Si; X + Si; 2 + Si; 1 + No; X + No; 2 + No.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.

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

MARCATORE SI/NO 1T + U/O 1T
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No primo tempo e sull'U/O primo tempo indicato.
Ai fini della scommessa vale solo il primo tempo dei regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti: Si + Under; Si + Over; No + Under; No + Over.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE SI/NO SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà o meno nel corso del secondo tempo di un incontro di riferimento.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

MARCATORE SI/NO 2T + 1X2 2T (6 ESITI)
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No secondo tempo e sul risultato 1X2 secondo tempo.
Ai fini della scommessa vale solo il secondo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti: 1 + Si; X + Si; 2 + Si; 1 + No; X + No; 2 + No.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.

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

MARCATORE SI/NO 2T + U/O 2T
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Marcatore Si/No secondo tempo e sull'U/O secondo tempo indicato.
Ai fini della scommessa vale solo il secondo tempo dei regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 6 esiti: Si + Under; Si + Over; No + Under; No + Over.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

MARCATORI 1X2
Occorre pronosticare quale giocatore, tra i due indicati, realizzerà il maggior numero di goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con il segno "1" si pronostica la prevalenza del primo giocatore indicato.
- Con il segno "X" si pronostica la parità nel numero di goal segnati, compreso il nessun goal per entrambi.
- Con il segno "2" si pronostica la prevalenza del secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORI GOAL/NO GOAL
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, entrambi i giocatori indicati nell'avvenimento segneranno almeno un goal.
Con l'esito "Goal" si pronostica che entrambi i giocatori indicati segneranno almeno un goal.
Con l'esito "No goal" si pronostica che almeno uno dei giocatori indicati non segnerà.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. 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 delle relative manifestazioni di riferimento.

MARCATORI PARI/DISPARI
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, la somma dei goal segnati dai due marcatori indicati nell'avvenimento sarà pari o dispari.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. 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 delle relative manifestazioni di riferimento.

MARCATORE PRIMI 15 MIN. SI/NO
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nei primi 15 minuti regolamentari dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il calciatore indicato segnerà nel periodo compreso tra il fischio di inizio dell'incontro e il minuto 14:59.
- Con l'esito "No" si pronostica che il calciatore indicato non segnerà nel periodo compreso tra il fischio di inizio dell'incontro e il minuto 14:59.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE DAL 16 ESIMO AL 30 ESIMO
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nel periodo compreso tra il 16esimo e il 30esimo minuto regolamentare dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il calciatore indicato segnerà nel periodo compreso tra il minuto 15:00 e il minuto 29:59.

- Con l'esito "No" si pronostica che il calciatore indicato non segnerà nel periodo compreso tra il minuto 15:00 e il minuto 29:59.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE DAL 31 ESIMO A FINE 1T

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nel periodo compreso tra il 31esimo minuto e la fine del 1° tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il calciatore indicato segnerà nel periodo compreso tra il minuto 30:00 e la fine del 1° tempo dell'incontro.
- Con l'esito "No" si pronostica che il calciatore indicato non segnerà nel periodo compreso tra il minuto 30:00 e la fine del 1° tempo dell'incontro.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE DAL 46 ESIMO AL 60 ESIMO

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nel periodo compreso tra il 46esimo e il 60esimo minuto regolamentare dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il calciatore indicato segnerà nel periodo compreso tra il fischio d'inizio del 2° tempo e il minuto 59:59.
- Con l'esito "No" si pronostica che il calciatore indicato non segnerà nel periodo compreso tra il fischio d'inizio del 2° tempo e il minuto 59:59.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE DAL 61 ESIMO AL 75 ESIMO

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nel periodo compreso tra il 61esimo e il 75esimo minuto regolamentare dell'incontro di riferimento.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il calciatore indicato segnerà nel periodo compreso tra il minuto 60:00 e il minuto 74:59.
- Con l'esito "No" si pronostica che il calciatore indicato non segnerà nel periodo compreso tra il minuto 60:00 e il minuto 74:59.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORE DAL 76 ESIMO A FINE 2T
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà (Si) o meno (No) almeno un goal nel periodo compreso tra il 76esimo e la fine del 2° tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il calciatore indicato segnerà nel periodo compreso tra il minuto 75:00 e il triplice fischio finale.
- Con l'esito "No" si pronostica che il calciatore indicato non segnerà nel periodo compreso tra il minuto 75:00 e il triplice fischio finale.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato, indipendentemente dalla fascia di minuti giocata.
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.

MARCATORI RISULTATO ESATTO
Occorre pronosticare quale sarà, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, il risultato esatto dei goal segnati dai giocatori a confronto indicati nell'avvenimento.
Sono presenti 10 esiti tra cui la voce "Altro" che comprende ogni risultato non presente nella lista.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
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 delle relative manifestazioni di riferimento.

MARC. TITOLARI GOAL/NO GOAL
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, entrambi i giocatori indicati nell'avvenimento segneranno almeno un goal.
Con l'esito "Goal" si pronostica che entrambi i giocatori indicati segneranno almeno un goal.
Con l'esito "No goal" si pronostica che almeno uno dei giocatori indicati non segnerà.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
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 delle relative manifestazioni di riferimento.

MARCATORI U/O
Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari dell'incontro, la somma dei goal segnati dai giocatori indicati nell'avvenimento è inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nella partita di riferimento, esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
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 delle relative manifestazioni di riferimento.

MARGINE VITTORIA 10 ESITI
La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso eventuale recupero, il margine con il quale una delle due squadre batterà l'altra, scegliendo fra i 10 esiti predefiniti. Gli esiti possibili sono: Team 1 con 1 Goal di scarto, Team 2 con 1 Goal di scarto, Team 1 con 2 Goal di scarto, Team 2 con 2 Goal di scarto, Team 1 con 3 Goal di scarto, Team 2 con 3 Goal di scarto, Team 1 con > 3 Goal di scarto, Team 2 con > 3 Goal di scarto, Pareggio con Goal, Nessun Goal.

MARGINE VITTORIA 4 ESITI
La scommessa consiste nel pronosticare, al termine dei tempi regolamentari compreso eventuale recupero, il margine in valore assoluto tra i goal segnati dalle due squadre nel corso dell'incontro, tra gli esiti:
0 / 1 / 2 / >2.

METODO DEL GOAL X
Occorre pronosticare con quale modalità verrà segnato il goal indicato dell'incontro.
Sono previsti 6 esiti:

1) Punizione diretta: il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione (escluso il calcio di punizione indiretta o di seconda). I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore che ha calciato la punizione. Goal segnati da calcio d'angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.
2) Rigore: il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore dal battitore, ribattuta non inclusa.
3) Autogoal: il goal deve essere siglato tramite autorete.
4) Colpo di Testa: il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa (eventuali deviazioni di piede non inclusi).
5) Tiro: tutti gli altri tipi di goal non inclusi sopra.
6) Nessun Goal: nel caso in cui il risultato sia 0-0 alla fine del secondo tempo compresi i minuti di recupero eventuali.

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

MIGLIOR GIOCATORE INCONTRO
Occorre pronosticare quale sarà il miglior giocatore dell'incontro di riferimento (Man Of The Match).
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.
Per decretare il giocatore vincente si prende in considerazione il riconoscimento ufficiale attribuito dall'organizzatore della manifestazione:

- per la finale di Europa League si farà riferimento al titolo UEFA Man of the match dell'Europa League final.
- per gli incontri degli Europei e dei Mondiali si farà riferimento al titolo Man of The Match della manifestazione di riferimento

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

MIGLIORE GIOCATORE IN CAMPO SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore X sarà considerato (Si) o meno (No) il migliore giocatore dell'incontro di riferimento (Man Of The Match).

In caso di mancata partecipazione del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato ad un incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato

Per decretare il giocatore vincente si prende in considerazione il riconoscimento ufficiale attribuito dall'organizzatore della manifestazione:

- per la finale di Europa League si farà riferimento al titolo UEFA Man of the match dell'Europa League final.
- per la finale di Champions League si farà riferimento al titolo UEFA Man of the match della Champions League final.

per gli incontri degli Europei e dei Mondiali si farà riferimento al titolo Man of The Match della manifestazione di riferimento.

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

MIGLIOR GIOCATORE SQUADRA

Occorre pronosticare quale sarà il miglior giocatore della squadra indicata (Most Valuable Player / Giocatori Chiave) nell'incontro di riferimento.

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

Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.

Per decretare il giocatore vincente si prende in considerazione il riconoscimento ufficiale attribuito dall'organizzatore della manifestazione:

- Roma - Juventus (14/05/2017):
  MVP Roma: Stephan El Shaarawy.
  MVP Juventus: Gonzalo Higuain.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2016-17/UNICO/UNI/36/ROMJUV
- Fiorentina - Roma (20/12/2019):
  Giocatore Chiave Fiorentina: D. Vlahovic.
  Giocatore Chiave Roma: E. Dzeko.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2019-20/UNICO/UNI/17/FIOROM

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

MIN. RECUPERO TEMPO X (4 ESITI)

Occorre pronosticare quanti minuti di recupero saranno concessi al termine del tempo regolamentare di gioco indicato: 0; 1; 2; 3 o più.
Fa fede la segnalazione della lavagna luminosa mostrata dal quarto uomo con i minuti di recupero concessi. È irrilevante la durata effettiva del recupero sul campo da gioco.
Esempi.

- Tempo 1: mostrati sulla lavagna 2 minuti di recupero.
  Esito vincente: 2 minuti.
- Tempo 2: mostrati sulla lavagna 4 minuti di recupero.
  Esito vincente: 3 o più minuti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

MINUTI RECUPERO NEL 1^TEMPO
Occorre pronosticare quanti minuti di recupero saranno concessi al termine del primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento: 0; 1; 2; 3 o più.
Fa fede la segnalazione della lavagna luminosa mostrata dal quarto uomo con i minuti di recupero concessi. È irrilevante la durata effettiva del recupero sul campo da gioco.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

MINUTI RECUPERO 2 T
Occorre pronosticare quanti minuti di recupero saranno concessi al termine del secondo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento: 0; 1; 2; 3; 4; 5; >5.
Fa fede la segnalazione della lavagna luminosa mostrata dal quarto uomo con i minuti di recupero concessi. È irrilevante la durata effettiva del recupero sul campo da gioco.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

MINUTO DEL PRIMO GOAL
Bisogna pronosticare l'intervallo di tempo, espresso in minuti, in cui sarà realizzato il primo goal.

MINUTO 1 GOAL CASA 7 ESITI

Occorre pronosticare in quale intervallo di 15 minuti dell'incontro di riferimento, verrà effettuato il primo goal dalla squadra di casa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono possibili 7 esiti:
1) 0 - 15 > dal fischio di inizio al 15' min. > (dal fischio di inizio dell'incontro a 14:59).
2) 16 - 30 > dal 16' min. al 30' min. > (da 15:00 a 29:59).
3) 31 - fine primo tempo > dal 31' minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
4) 46 - 60 > dal fischio d'inizio del 2° tempo al 60' min. > (dal fischio di inizio del 2°T a 59:59).
5) 61 - 75 > dal 61' min. al 75' min. > (da 60:00 a 74:59).
6) 76 - fine partita > dal 76' min. a fine partita > (da 75:00 a fine partita).
7) Nessun goal.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO 1 GOAL OSPITE 7 ESITI
Occorre pronosticare in quale intervallo di 15 minuti dell'incontro di riferimento, verrà effettuato il primo goal dalla squadra ospite.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono possibili 7 esiti:
1) 0 - 15 > dal fischio di inizio al 15' min. > (dal fischio di inizio dell'incontro a 14:59).
2) 16 - 30 > dal 16' min. al 30' min. > (da 15:00 a 29:59).
3) 31 - fine primo tempo > dal 31' minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
4) 46 - 60 > dal fischio d'inizio del 2° tempo al 60' min. > (dal fischio di inizio del 2°T a 59:59).
5) 61 - 75 > dal 61' min. al 75' min. > (da 60:00 a 74:59).
6) 76 - fine partita > dal 76' min. a fine partita > (da 75:00 a fine partita).
7) Nessun goal.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO DELL'ULTIMO GOAL
La scommessa consiste nel pronosticare in quale delle sette fasce di minuti sotto riportate verrà realizzata l'ultima marcatura:

ESITO	FASCIA MINUTI

1	0 - 15
2	16 - 30
3	31 - fine primo tempo
4	46 - 60
5	61 - 75
6	76 - fine partita
7	Nessun goal

MINUTO PRIMA SOSTITUZIONE

Occorre pronosticare in quale intervallo di 15 minuti dell'incontro verrà effettuata la prima sostituzione.

Sono possibili 8 esiti.

1) 0 - 15 > dal fischio di inizio al 15' min. > (dal fischio di inizio dell'incontro a 14:59).
2) 16 - 30 > dal 16' min. al 30' min. > (da 15:00 a 29:59).
3) 31 - FINE PRIMO TEMPO > dal 31' minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
4) INTERVALLO (se la sostituzione avviene durante l'intervallo).
5) 46 - 60 > dal fischio d'inizio del 2° tempo al 60' min. > (dal fischio di inizio del 2°T a 59:59).
6) 61 - 75 > dal 61' min. al 75' min. > (da 60:00 a 74:59).
7) 76 - FINE PARTITA > dal 76' min. a fine partita > (da 75:00 a fine partita).
8) NESSUNA SOSTITUZIONE.

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

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

MINUTO PRIMA SOSTITUZIONE (10 ES)

Occorre pronosticare in quale intervallo di 10 minuti verrà effettuata la prima sostituzione dell'incontro di riferimento.

Sono possibili 10 esiti:

1) 0 - 10 > dal fischio di inizio al 10' min. > (dal fischio di inizio a 09:59)
2) 11 - 20 > dall'11' min. al 20' min. > (da 10:00 a 19:59)
3) 21 - 30 > dal 21' min.al 30' min. > (da 20:00 a 29:59)

4) 31 - 40 > dal 31’ min. al 40’ min. > (da 30:00 a 39:59)
5) 41 - 50 > dal 41’ min. al 50’ min. > (da 40:00 a 49:59) > incluso intervallo
6) 51 - 60 > dal 51’ min. al 60’ min. > (da 50:00 a 59:59)
7) 61 - 70 > dal 61’ min. al 70’ min. > (da 60:00 a 69:59)
8) 71 - 80 > dal 71’ min. al 80’ min. > (da 70:00 a 79:59)
9) 81 - fine partita > dall’81’ min. a fine partita, inclusi eventuali tempi supplementari > (da 80:00 a fine partita, inclusi eventuali tempi supplementari)
10) nessuna sostituzione.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali 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.

MINUTO PRIMO CALCIO D’ANGOLO

Occorre pronosticare in quale intervallo di minuti verrà battuto il primo calcio d’angolo dell’incontro di riferimento.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti i 7 seguenti esiti:

1) 0 - 10 > dal fischio di inizio al 10’ min. > (dal fischio di inizio a 09:59).
2) 11 - 20 > dall’11’ min. al 20’ min. > (da 10:00 a 19:59).
3) 21 - 30 > dal 21’ min.al 30’ min. > (da 20:00 a 29:59).
4) 31 - 40 > dal 31’ min. al 40’ min. > (da 30:00 a 39:59).
5) 41 - fine primo tempo > dal 41’ min. alla fine del 1’ tempo > (da 40:00 a fine 1°T) > incluso eventuale recupero.
6) 46 - fine partita > dal fischio di inizio del 2°T a fine partita (inclusi eventuali tempi supplementari).
7) nessun angolo.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PRIMO CALCIO D’ANGOLO CASA

Occorre pronosticare in quale intervallo di minuti verrà battuto il primo calcio d'angolo dalla squadra di casa.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti i 7 seguenti esiti:

1) 0 - 10 > dal fischio di inizio al 10' min. > (dal fischio di inizio a 09:59).
2) 11 - 20 > dall'11' min. al 20' min.> (da 10:00 a 19:59).
3) 21 - 30 > dal 21' min.al 30' min. > (da 20:00 a 29:59).
4) 31 - 40 > dal 31' min. al 40' min. > (da 30:00 a 39:59).
5) 41 - fine primo tempo > dal 41' min. alla fine del 1' tempo > (da 40:00 a fine 1°T) > incluso eventuale recupero.
6) 46 - fine partita > dal fischio di inizio del 2°T a fine partita (inclusi eventuali tempi supplementari).
7) nessun angolo.

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

MINUTO PRIMO CALCIO D'ANGOLO OSPITE

Occorre pronosticare in quale intervallo di minuti verrà battuto il primo calcio d'angolo dalla squadra ospite.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Sono previsti i 7 seguenti esiti:

1) 0 - 10 > dal fischio di inizio al 10' min. > (dal fischio di inizio a 09:59).
2) 11 - 20 > dall'11' min. al 20' min. > (da 10:00 a 19:59).
3) 21 - 30 > dal 21' min.al 30' min. > (da 20:00 a 29:59).
4) 31 - 40 > dal 31' min. al 40' min. > (da 30:00 a 39:59).
5) 41 - fine primo tempo > dal 41' min. alla fine del 1' tempo > (da 40:00 a fine 1°T) > incluso eventuale recupero.
6) 46 - fine partita > dal fischio di inizio del 2°T a fine partita (inclusi eventuali tempi supplementari).
7) nessun angolo.

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

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

MINUTO PRIMO GOAL + MARCATORE SI

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro e in quale intervallo di 15 minuti verrà effettuata la prima rete:

- 0-15 > dal fischio di inizio al 15' min. > (dal fischio di inizio dell'incontro a 14:59).
- 16-30 > dal 16' min. al 30' min. > (da 15:00 a 29:59).
- 31-fine primo tempo > dal 31' minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
- 46-60 > dal fischio d'inizio del 2°T al 60' min. > (dal fischio di inizio del 2°T a 59:59).
- 61-75 > dal 61' min. al 75' min. > (da 60:00 a 74:59).
- 76-fine partita > dal 76' min. a fine partita > (da 75:00 a fine partita).
- Altro > comprende il caso in cui:
    - il marcatore indicato non segna un goal nell'incontro.
    - il match termina 0-0.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PRIMO GOAL + PRIMO MARCATORE SI

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro e in quale intervallo di 15 minuti verrà effettuata la prima rete:

- 0-15 > dal fischio di inizio al 15' min. > (dal fischio di inizio dell'incontro a 14:59).
- 16-30 > dal 16' min. al 30' min. > (da 15:00 a 29:59).
- 31-fine primo tempo > dal 31' minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
- 46-60 > dal fischio d'inizio del 2°T al 60' min. > (dal fischio di inizio del 2°T a 59:59).
- 61-75 > dal 61' min. al 75' min. > (da 60:00 a 74:59).
- 76-fine partita > dal 76' min. a fine partita > (da 75:00 a fine partita).
- Altro > comprende il caso in cui:
    - il marcatore indicato non segna il primo goal.
    - Il primo goal è un'autorete.
    - il match termina 0-0.

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

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PRIMO GOAL + ULTIMO MARCATORE SI
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro e in quale intervallo di 15 minuti verrà effettuata la prima rete:

- 0-15 > dal fischio di inizio al 15' min. > (dal fischio di inizio dell'incontro a 14:59).
- 16-30 > dal 16' min. al 30' min. > (da 15:00 a 29:59).
- 31-fine primo tempo > dal 31' minuto alla fine del 1° tempo > (da 30:00 a fine 1°T).
- 46-60 > dal fischio d'inizio del 2°T al 60' min. > (dal fischio di inizio del 2°T a 59:59).
- 61-75 > dal 61' min. al 75' min. > (da 60:00 a 74:59).
- 76-fine partita > dal 76' min. a fine partita > (da 75:00 a fine partita).
- Altro > comprende il caso in cui:
    - il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro.
    - l'ultimo goal è un'autorete.
    - il match termina 0-0.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PROSSIMO GOAL
Occorre pronosticare in quale fascia di minuti verrà realizzato il prossimo goal dell'incontro di riferimento.
Sono possibili 10 esiti:

- dal fischio di inizio al minuto 09:59.

- dal minuto 10:00 al minuto 19:59.
- dal minuto 20:00 al minuto 29:59.
- dal minuto 30:00 al minuto 39:59.
- dal minuto 40:00 al minuto 49:59.
- dal minuto 50:00 al minuto 59:59.
- dal minuto 60:00 al minuto 69:59.
- dal minuto 70:00 al minuto 79:59.
- dal minuto 80:00 al triplice fischio finale.
- No Goal.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PROSSIMO GOAL TEAM 1
Occorre pronosticare in quale fascia di minuti la squadra di casa realizzerà il prossimo goal dell'incontro di riferimento.
Sono possibili 10 esiti:

- dal fischio di inizio al minuto 09:59.
- dal minuto 10:00 al minuto 19:59.
- dal minuto 20:00 al minuto 29:59.
- dal minuto 30:00 al minuto 39:59.
- dal minuto 40:00 al minuto 49:59.
- dal minuto 50:00 al minuto 59:59.
- dal minuto 60:00 al minuto 69:59.
- dal minuto 70:00 al minuto 79:59.
- dal minuto 80:00 al triplice fischio finale.
- No Goal.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MINUTO PROSSIMO GOAL TEAM 2
Occorre pronosticare in quale fascia di minuti la squadra ospite realizzerà il prossimo goal dell'incontro di riferimento.
Sono possibili 10 esiti:

- dal fischio di inizio al minuto 09:59.
- dal minuto 10:00 al minuto 19:59.
- dal minuto 20:00 al minuto 29:59.
- dal minuto 30:00 al minuto 39:59.
- dal minuto 40:00 al minuto 49:59.
- dal minuto 50:00 al minuto 59:59.
- dal minuto 60:00 al minuto 69:59.
- dal minuto 70:00 al minuto 79:59.
- dal minuto 80:00 al triplice fischio finale.
- No Goal.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MULTI GOAL
Occorre pronosticare se il numero totale dei goal realizzati nell'incontro di riferimento sarà compreso o uguale ai valori specificati nell'info aggiuntiva (esito SI) o meno (esito 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 scommessa vanno considerati i tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari).

MULTI GOAL SQ. CASA
Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra in casa, durante i tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari), sarà compreso o uguale ai valori specificati nell'info aggiuntiva (esito SI) o meno (esito 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 scommessa vanno considerati i tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari).

MULTI GOAL SQ. OSPITE
Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati dalla squadra ospite, durante i tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari), sarà compreso o uguale ai valori specificati nell'info aggiuntiva (esito SI) o meno (esito 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 scommessa vanno considerati i tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari).

MULTIGOAL PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se il numero dei goal realizzati nel solo primo tempo dell'incontro di riferimento sarà compreso o uguale ai valori specificati nell'info aggiuntiva (esito SI) o meno (esito 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.

MULTIGOAL SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare se il numero dei goal realizzati nel solo secondo tempo dell'incontro di riferimento sarà compreso o uguale ai valori specificati nell'info aggiuntiva (esito SI) o meno (esito 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.

NUMERO DI GOAL DEL CALCIATORE
Occorre pronosticare il numero di goal segnati dal giocatore indicato durante i tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Se il calciatore indicato non scenderà in campo, la scommessa andrà a rimborso.
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.

NUMERO GOAL NELLA GIORNATA

Occorre pronosticare quale sarà il numero totale di goal che verranno segnati nel corso di una determinata giornata del campionato oggetto di scommessa.
Sono previsti 5 esiti.
Con l'esito 1 si pronostica che i goal segnati, nel corso di una giornata X di campionato, saranno 20, 21 o 22.
Con l'esito 2 si pronostica che i goal segnati, nel corso di una giornata X di campionato, saranno 23 o 24.
Con l'esito 3 si pronostica che i goal segnati, nel corso di una giornata X di campionato, saranno 25 o 26.
Con l'esito 4 si pronostica che i goal segnati, nel corso di una giornata X di campionato, saranno 27, 28 o 29.
E' presente l'esito "Altro" che comprende tutte le altre opzioni (0-19 goal o 30 o più goal).
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NUMERO PAREGGI NELLA GIORNATA
Occorre pronosticare quale sarà il numero totale di pareggi nel corso di una determinata giornata del campionato oggetto di scommessa.
Sono previsti 6 esiti.
Con l'esito 1 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci sarà 1 pareggio.
Con l'esito 2 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 2 pareggi.
Con l'esito 3 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 3 pareggi.
Con l'esito 4 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 4 pareggi.
Con l'esito 5 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 5 pareggi.
E' presente l'esito Altro che comprende tutte le altre opzioni (0 o più di 5 pareggi).
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NUMERO VITTORIE FUORI CASA NELLA GIORNATA

Occorre pronosticare quale sarà il numero totale di squadre fuori casa che vinceranno nel corso di una determinata giornata del campionato oggetto di scommessa.
Sono previsti 6 esiti.
Con l'esito 1 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci sarà 1 vittoria fuori casa.
Con l'esito 2 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 2 vittorie fuori casa.
Con l'esito 3 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 3 vittorie fuori casa.
Con l'esito 4 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 4 vittorie fuori casa.
Con l'esito 5 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 5 vittorie fuori casa.
E' presente l'esito Altro che comprende tutte le altre opzioni (0 o più di 5 vittorie fuori casa).
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NUMERO VITTORIE IN CASA NELLA GIORNATA
Occorre pronosticare quale sarà il numero totale di squadre di casa che vinceranno nel corso di una determinata giornata del campionato oggetto di scommessa.
Sono previsti 6 esiti.
Con l'esito 1 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci sarà 1 vittoria in casa.
Con l'esito 2 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 2 vittorie in casa.
Con l'esito 3 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 3 vittorie in casa.
Con l'esito 4 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 4 vittorie in casa.
Con l'esito 5 si pronostica che, nel corso di una giornata X di campionato, ci saranno 5 vittorie in casa.
E' presente l'esito "Altro" che comprende tutte le altre opzioni (0 o più di 5 vittorie in casa).
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini

della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NUMERO DI SQUADRE PER CONFEDERAZIONE QUALIFICATE AGLI OTTAVI
Occorre pronosticare il numero di squadre della confederazione continentale indicata che si qualificheranno agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali 2018.
  Numero di squadre facenti parte della confederazione UEFA che si qualificheranno agli ottavi di finale: da 0 a 14.
  Numero di squadre facenti parte della confederazione CAF che si qualificheranno agli ottavi di finale: da 0 a 5.
  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.

NUMERO DI SQUADRE PER CONFEDERAZIONE QUALIFICATE AI QUARTI
Occorre pronosticare il numero di squadre della confederazione continentale indicata che si qualificheranno ai quarti di finale della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali 2018.
  Numero di squadre facenti parte della confederazione UEFA che si qualificheranno ai quarti di finale: da 0 a 8.

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.

NUMERO DI SQUADRE PER CONFEDERAZIONE QUALIFICATE IN SEMIFINALE
Occorre pronosticare il numero di squadre della confederazione continentale indicata che si qualificheranno nella semifinale della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali 2018.
  Numero di squadre facenti parte della confederazione UEFA che si qualificheranno nella semifinale: da 0 a 4.

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.

NUMERO DI SQUADRE PER CONFEDERAZIONE QUALIFICATE IN FINALE

Occorre pronosticare il numero di squadre della confederazione continentale indicata che si qualificheranno nella finale della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali 2018.
  Numero di squadre facenti parte della confederazione UEFA che si qualificheranno nella finale: da 0 a 2.

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.

NUMERO ESATTO ANGOLI

Occorre pronosticare l'esatto numero di calci d'angolo che saranno battuti nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i 15 seguenti esiti: "6 o meno", "7", "8", "9", "10", "11", "12", "13", "14", "15", "16", "17", "18", "19", "20 o più".
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NUMERO ESATTO ANGOLI TEMPO X

Occorre pronosticare il numero di calci d'angolo che saranno battuti nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i 3 seguenti esiti: "0-4", "5-6", "7 o più".
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

OSPITE ALMENO X CALCI D'ANGOLO IN ENTRAMBI I TEMPI

Occorre pronosticare se la squadra ospite batterà (Si) o meno (No) un numero di calci d'angolo pari almeno ad un valore prestabilito, sia nel primo che nel secondo tempo.
Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra ospite batterà almeno X calci d'angolo in entrambi i tempi dell'incontro di riferimento.
Con l'esito "No" si pronostica che la squadra ospite non batterà X o più angoli in entrambi i tempi dell'incontro.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARA RIGORE SI/NO

Occorre pronosticare che nell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se questo verrà parato (Si) o meno (No).
Sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
La scommessa è perdente:

- se non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento
- se, una volta calciata, la palla andrà direttamente fuori
- se verrà colpito il palo e/o la traversa e la palla andrà fuori senza nessuna deviazione del portiere.

Nel caso in cui il portiere devierà la palla sul palo/traversa e non ci sarà goal, il rigore si intenderà parato (esito "Si").
Nel caso in cui il portiere devierà la palla sul palo/traversa e questa entrerà in porta, il rigore non è parato (esito "No").
Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI

Bisogna pronosticare se la somma finale dei goal di una partita (esclusi eventuali tempi supplementari), sarà pari o dispari. (Il risultato finale di 0-0 è considerato Pari).

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti da entrambe le squadre nell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO INCL. T.S.
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti da entrambe le squadre, nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO CASA INCL. T.S.
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti dalla squadra di casa, nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO OSPITE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti dalla squadra ospite, nell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti da entrambe le squadre, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

PARI/DISPARI CALCI ANGOLO SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti nel secondo tempo dell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

PARI/DISPARI CARTELLINI
Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) nell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.

- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.

- Con l'esito "Pari" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà un numero pari (0 è considerato un numero pari).
- Con l'esito "Dispari" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà un numero dispari.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CARTELLINI TEMPO X

Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) nel solo tempo X dell'incontro di riferimento sarà un numero pari o dispari.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.

- Con l'esito "Pari" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà un numero pari (0 è considerato un numero pari).
- Con l'esito "Dispari" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà un numero dispari.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

PARI/DISPARI CORNER INTERVALLO DI X MIN

Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti da entrambe le squadre, nell'intervallo di tempo indicato, sarà un numero pari o dispari. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CORNER TEMPO X

Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti nel solo tempo X dell'incontro sarà un numero pari o dispari ("0" è considerato Pari).
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione 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 FALLI COMMESSI

Occorre pronosticare se la somma dei falli commessi da entrambe le squadre nei tempi regolamentari, più eventuale recupero, sarà un numero pari o dispari.

- Con l'esito "Pari" si pronostica che la somma dei falli commessi sarà un numero pari (0 è considerato pari).
- Con l'esito "Dispari" si pronostica che la somma dei falli commessi sarà un numero dispari.

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

PARI/DISPARI FALLI COMMESSI TEMPO X

Occorre pronosticare se la somma dei falli commessi da entrambe le squadre, nel solo tempo X dell'incontro di riferimento, sarà un numero pari o dispari.

Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con l'esito "Pari" si pronostica che la somma dei falli commessi, nel solo X° tempo, sarà un numero pari (0 è considerato pari).
- Con l'esito "Dispari" si pronostica che la somma dei falli commessi, nel solo X° tempo, sarà un numero dispari.

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

PARI/DISPARI PRIMO TEMPO
Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel corso del solo primo tempo di una partita sarà pari o dispari.

PARI/DISPARI SECONDO TEMPO
Bisogna pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel corso del solo secondo tempo di una partita sarà pari o dispari.

PARI/DISPARI SQUADRA CASA
Bisogna pronosticare se il numero dei goal segnati dalla squadra di casa nel corso dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari), di una partita sarà pari o dispari.

PARI/DISPARI SQUADRA OSPITE
Bisogna pronosticare se il numero dei goal segnati dalla squadra ospite nel corso dei tempi regolamentari (esclusi eventuali tempi supplementari), di una partita sarà pari o dispari.

PARI/DISPARI TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei goal segnati dalle due squadre nel solo tempo X dell'incontro, sarà un numero pari o dispari. ("0" è considerato Pari).
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Juventus - Inter.
  Risultato 1T: 0-1.
  Risultato 2T: 2-0.
  Pari/dispari 1T > Esito vincente: Dispari.
  Pari/dispari 2T > Esito vincente: 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.

PARZIALE/FINALE + MARCATORE

Occorre pronosticare l'esito 1X2 del solo 1° Tempo combinato con l'esito 1X2 Finale e se il calciatore indicato segnerà almeno un goal nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore proposto non segnerà nell'incontro.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

PORTIERE X PARA RIGORE SI/NO

Occorre pronosticare che nell'incontro di riferimento ci sarà almeno un rigore e se il portiere indicato lo parerà (Si) o meno (No).
Sono esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
Se il portiere indicato non scenderà in campo, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso in cui il portiere devierà la palla sul palo/traversa e non ci sarà goal, il rigore è parato (esito "Si").
Nel caso in cui il portiere devierà la palla sul palo/traversa e questa entrerà in porta, il rigore non è parato (esito "No"). La scommessa è perdente anche:

- se non ci sarà alcun rigore nell'incontro di riferimento
- se, una volta calciata, la palla andrà direttamente fuori.
- se verrà colpito il palo e/o la traversa e la palla andrà fuori senza nessuna deviazione del portiere.

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.

PRIMA A X CALCI D'ANGOLO

Occorre pronosticare quale delle due squadre riuscirà per prima a calciare il numero di calci d'angolo indicato a suo favore nell'incontro di riferimento, tempi supplementari esclusi.
Sono previsti 3 esiti:

- Team 1: si pronostica che la squadra che raggiungerà per prima il numero indicato di calci d'angolo battuti sia la squadra in casa.
- Nessuno: si pronostica che nessuna delle due squadre riuscirà a battere il numero indicato di calci d'angolo.
- Team 2: si pronostica che la squadra che raggiungerà per prima il numero indicato di calci d'angolo battuti sia la squadra ospite.

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.

PRIMA SQUADRA CHE SBAGLIA RIGORE

Occorre pronosticare, a partita in corso, quale sarà la squadra a sbagliare per prima il rigore a seguito dei tempi supplementari.
Sono possibili 3 esiti:
con l'esito "1" si pronostica che la squadra a sbagliare per prima i calci di rigore sarà la squadra in casa;
con l'esito "2" si pronostica che la squadra a sbagliare per prima i calci di rigore sarà la squadra in trasferta;
con l'esito "no rigori" si pronostica che nella partita di riferimento non ci sarà alcuna sessione di calci di rigore a seguito dei supplementari.
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 ufficiale della manifestazione di riferimento.

PRIMO AMMONITO

Occorre pronosticare quale sarà il calciatore che verrà ammonito per primo nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nella lista, oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- "altro": qualsiasi giocatore non presente nella lista.
- "nessuno": nessun giocatore sarà ammonito nei tempi regolamentari, più eventuale recupero.

L'espulsione diretta non verrà considerata come prima ammonizione e quindi non andrà considerata ai fini della scommessa.
In caso di più vincitori (ammonizione simultanea, stesso minuto), si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

Se un giocatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, 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.

PRIMO CALCIO ANGOLO INTERVALLO (X;Y)
Occorre pronosticare quale squadra batterà il primo calcio d'angolo nell'intervallo di tempo indicato. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa batterà il primo calcio d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato.
Con l'esito "X" si pronostica che, nell'intervallo di tempo indicato, nessuna squadra batterà un calcio d'angolo.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite batterà il primo calcio d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PRIMO CALCIO ANGOLO INTERVALLO DI X MIN
Occorre pronosticare quale squadra batterà il primo calcio d'angolo nell'intervallo di tempo indicato.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra di casa batterà il primo calcio d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato.
Con l'esito "X" si pronostica che, nell'intervallo di tempo indicato, nessuna squadra batterà un calcio d'angolo.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra ospite batterà il primo calcio d'angolo, nell'intervallo di tempo indicato.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PRIMO CALCIO D'ANGOLO

Occorre pronosticare quale delle due squadre batterà il primo calcio d'angolo dell'incontro di riferimento.

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

- Con il segno "Team 1" si pronostica che sarà la squadra di casa a battere il primo corner dell'incontro.
- Con il segno "Nessuno" si pronostica che nessuna squadra batterà un calcio d'angolo nell'incontro di riferimento.
- Con il segno "Team 2" si pronostica che sarà la squadra ospite a battere il primo corner dell'incontro.

Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.

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

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

PRIMO CARTELLINO 1X2

Occorre pronosticare quale squadra riceverà il primo cartellino (giallo o rosso) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

- Con il segno "1" si pronostica che sarà la squadra di casa a ricevere il primo cartellino dell'incontro.
- Con il segno "X" si pronostica che non ci sarà nessun cartellino nei tempi regolamentari dell'incontro.
- Con il segno "2" si pronostica che sarà la squadra ospite a ricevere il primo cartellino dell'incontro.

In caso vengano mostrati due o più cartellini contemporaneamente (stesso minuto) a due giocatori di squadre differenti, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

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

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

PRIMO CARTELLINO 1X2 1T

Occorre pronosticare quale squadra riceverà il primo cartellino (giallo o rosso) nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento.

- Con il segno "1" si pronostica che sarà la squadra di casa a ricevere il primo cartellino del primo tempo.
- Con il segno "X" si pronostica che non ci sarà nessun cartellino nel primo tempo regolamentare dell'incontro.
- Con il segno "2" si pronostica che sarà la squadra ospite a ricevere il primo cartellino del primo tempo.

In caso vengano mostrati due o più cartellini contemporaneamente (stesso minuto) a due giocatori di squadre differenti, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

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

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

PRIMO ESPULSO (DINAMICA)

Occorre pronosticare quale sarà il calciatore che verrà espulso per primo nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Nella lista, oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- "altro": qualsiasi giocatore non presente nella lista.
- "nessuno": nessun giocatore sarà espulso nei tempi regolamentari, più eventuale recupero.

La doppia ammonizione verrà considerata come prima espulsione e quindi andrà considerata ai fini della scommessa.

In caso di più vincitori (espulsione simultanea, stesso minuto), si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

Se un giocatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, 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.

PRIMO GIOCATORE CARTELLINO
Occorre pronosticare quale giocatore riceverà il primo cartellino (rosso o giallo) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Nella lista, oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
- "altro": qualsiasi giocatore non presente nella lista.
- "nessuno": nessun giocatore sarà ammonito o espulso nei tempi regolamentari, più eventuale recupero.

In caso vengano mostrati due o più cartellini contemporaneamente (stesso minuto) a due giocatori, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Se un giocatore presente nella lista non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti, 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.

PRIMO GOAL AL MIN X
Occorre pronosticare se il primo goal dell'incontro di riferimento sarà segnato nel minuto indicato (Si) o meno (No).
Esempio:
- Per 46° minuto si intende dal fischio di inizio del 2° tempo a 45:59.
- Per 90° minuto si intende da 89:00 a 89:59.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed eventuali tempi supplementari.
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.

PRIMO MARCATORE
Bisogna pronosticare il giocatore che segna il primo goal nei tempi regolamentari all'interno di una lista predefinita.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
- Nessun goal: il risultato sarà di 0-0;
- Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
- Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.

NB: se un calciatore 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.

PRIMO MARCATORE GIORNATA X

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore, tra quelli indicati, a segnare il primo gol nel giorno specificato nella propria 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. 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 delle relative manifestazioni di riferimento e il minuto effettivo in cui viene segnato il gol.

PRIMO MARCATORE SI + 1X2

Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà il primo goal.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

PRIMO MARCATORE SI + DC IN

Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 3 esiti: Si + 1X; Si + 2; Altro.
L'esito "Altro" comprende il caso in cui

- il marcatore indicato non segna il primo goal dell'incontro.
- Il primo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SI + DC IN/OUT
Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 3 esiti: Si + 12; Si + X; Altro.
L'esito "Altro" comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna il primo goal dell'incontro.
- Il primo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SI + DC OUT
Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 3 esiti: Si + X2; Si + 1; Altro.
L'esito "Altro" comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna il primo goal dell'incontro.
- Il primo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SI + GOAL/NO GOAL
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro e se entrambe le squadre segneranno almeno una rete (Goal) o meno (No Goal).

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna il primo goal dell'incontro.
- il primo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SI + RISULTATO ESATTO
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento e se il calciatore indicato segnerà il primo goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna il primo goal dell'incontro.
- il primo goal dell'incontro è un'autorete.
- l'incontro termina con altri risultati non elencati.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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 SI + RIS. ESATTO CASA
Occorre pronosticare il risultato esatto della squadra di casa e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà il primo goal.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

PRIMO MARCATORE SI + RIS. ESATTO OSPITE

Occorre pronosticare il risultato esatto della squadra ospite e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento. Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui il marcatore indicato non segnerà il primo goal.
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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

PRIMO MARCATORE SI + U/O

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito e se il calciatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento.
È previsto l'esito Altro nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna il primo goal.
- il primo goal è un'autorete.
- il match termina 0-0.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO MARCATORE SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà il primo goal dell'incontro di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro (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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

PRIMO MARCATORE SQ. CASA SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà il primo goal per la squadra in casa nell'incontro di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro (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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

PRIMO MARCATORE SQ. OSPITE SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà il primo goal per la squadra ospite nell'incontro di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro (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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

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.

PRIMO MARCATORE TEMPI SUPPLEMENTARI

Occorre pronosticare il calciatore che segnerà il primo goal nei tempi supplementari dell'incontro di riferimento.
Nella lista, oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:

- Nessun goal: il risultato dei tempi supplementari sarà di 0-0;
- Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
- Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.

Non fanno testo ai fini della scommessa le reti realizzate in occasione dei tempi regolamentari e dell'eventuale fase a rigori.
Se un calciatore presente nella lista non scende in campo nei tempi supplementari, le scommesse accettate su di lui 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.

PRIMO O ULTIMO MARCATORE SI/NO

Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà la prima o l'ultima rete dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il calciatore indicato segnerà il primo o l'ultimo goal dell'incontro.
- Con l'esito "No" si pronostica che il calciatore indicato non segnerà né il primo né l'ultimo goal.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del calciatore indicato, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

PROSSIMA SOSTITUZIONE

Occorre pronosticare quale delle due squadre effettuerà la sostituzione indicata entro i tempi regolamentari ed eventuali tempi di recupero.

Sono previsti 4 possibili esiti:

1) Con l'esito "squadra A" si pronostica che la squadra ad effettuare la sostituzione indicata sarà la squadra in casa;
2) Con l'esito "squadra B" si pronostica che la squadra ad effettuare la sostituzione indicata sarà la squadra ospite;
3) Con l'esito "nessuna sostituzione" si pronostica che nessuna delle due squadre effettuerà la sostituzione indicata;
4) Con l'esito "sostituzione contemporanea" si pronostica che nella stessa azione di gioco verrà effettuata la sostituzione indicata da entrambe le squadre.

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.

PROSSIMO CALCIO D'ANGOLO

Occorre pronosticare quale delle due squadre di un incontro calcerà per prima il corner indicato.
Con il segno "Team 1" si pronostica che la prima squadra proposta calcerà il corner indicato.
Con l'esito "Nessuno" si pronostica l'assenza del corner indicato.
Con il segno "Team 2" si pronostica che la seconda squadra proposta calcerà il corner indicato.
La scommessa viene certificata sulla base della effettiva battuta del calcio d'angolo e non sulla sua assegnazione.
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 ufficiale della manifestazione di riferimento.

PROSSIMO CARTELLINO

Occorre pronosticare quale delle due squadre riceverà il cartellino indicato (indipendentemente se sia di ammonizione o di espulsione) entro i tempi regolamentari ed eventuali tempi di recupero.
Sono previsti 4 possibili esiti:

1) Con l'esito "squadra A" si pronostica che sarà la squadra in casa a ricevere il cartellino indicato.
2) Con l'esito "squadra B" si pronostica che sarà la squadra ospite a ricevere il cartellino indicato.
3) Con l'esito "nessun cartellino" si pronostica che nessuna delle due squadre riceverà il cartellino indicato.
4) Con l'esito "cartellino contemporaneo" si pronostica che nella stessa azione di gioco verrà estratto il cartellino indicato per entrambe le squadre.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in

panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

PROSSIMO CARTELLINO EXTRA TIME
Occorre pronosticare quale delle due squadre riceverà il cartellino indicato (indipendentemente se sia di ammonizione o di espulsione) durante i tempi supplementari.
Sono previsti 4 possibili esiti:

1) Con l'esito "squadra A" si pronostica che sarà la squadra in casa a ricevere il cartellino indicato.
2) Con l'esito "squadra B" si pronostica che sarà la squadra ospite a ricevere il cartellino indicato.
3) Con l'esito "nessun cartellino" si pronostica che nessuna delle due squadre riceverà il cartellino indicato.
4) Con l'esito "cartellino contemporaneo" si pronostica che nella stessa azione di gioco verrà estratto il cartellino indicato per entrambe le squadre.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
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.

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 goal realizzati dopo il piazzamento della scommessa stessa:
Esempio 1:

- Lazio - Juventus (live) > Resto Del Match (0-3).
  Piazzi la scommessa quando il risultato reale è 0-3. La partita termina 1-4.
  Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, la partita è finita 1-1.
  Esito vincente: "X".

Esempio 2:

- Lazio - Juventus (live) > Resto Del Match (2-0).

Piazzi la scommessa quando il risultato reale è 2-0. La partita termina 2-1.
Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, la partita è finita 0-1.
Esito vincente: “2”.

Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari dell’incontro, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RESTO DEL PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare l’esito del resto del primo tempo regolamentare dell’incontro (1X2).
La scommessa è offerta solo per eventi Live e si riferisce al risultato del resto del primo tempo 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 goal realizzati nel primo tempo e dopo il piazzamento della scommessa stessa:
Esempio:

- Napoli - Lazio (live) > Resto Del Primo Tempo (0-1).
  Piazzi la scommessa quando il risultato reale del 1°T è 0-1. Il 1°T della partita termina 1-1.
  Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, il 1°T della partita è finito 1-0.
  Esito vincente: “1”.

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.

RETROCESSA SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la stagione specificata nell’avvenimento, la squadra indicata verrà retrocessa (Si) o meno (No) nella categoria inferiore, tenendo conto anche di eventuali playout.

Ai fini della scommessa, si considera il risultato realizzato sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione del risultato, non saranno prese in considerazione. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
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.

RIBALTONE SI/NO
Occorre pronosticare se una delle due squadre andrà a vincere l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (Si) o meno (No).
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari, inclusi minuti di recupero.

- Con l'esito "Si" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio vincerà l'incontro effettuando il ribaltone.
- Con l'esito "No" si pronostica che una squadra che si troverà in svantaggio non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari). L'esito "No" comprende anche l'eventuale risultato 0 - 0.

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

RIBALTONE SQUADRA X SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra X andrà a vincere l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio (Si) o meno (No).
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari, inclusi minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra X effettuerà il ribaltone, vincendo l'incontro di riferimento dopo essere stata in svantaggio.
Con l'esito "No" si pronostica che la squadra X, dopo essere stata in svantaggio, non vincerà (perderà l'incontro o lo stesso si concluderà con un pareggio al termine dei tempi regolamentari).
L'esito "No" comprende anche l'eventuale risultato 0 - 0.
Esempio:

- Champions League.
  Juventus – Real Madrid
  (03/06/2017).
  Ribaltone Juventus Si/No.
- Esito "Si".
  Juventus – Real Madrid 0 – 1
  al termine dei T.R:
  Juventus – Real Madrid 2 – 1

- Esito “No”.
  Juventus – Real Madrid 0 – 1
  al termine dei T.R:
  Juventus – Real Madrid 1 – 2
  Juventus – Real Madrid 1 – 1
  Juventus – Real Madrid 2 – 2
  Juventus – Real Madrid 3 – 3, ecc.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari (T.R.), inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RIGORE NEI PRIMI X MIN
Occorre pronosticare se nei primi X minuti dei tempi regolamentari di un incontro verrà assegnato un rigore (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed eventuali tempi supplementari.
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.

RIGORE ED ESPULSIONE
Occorre pronosticare se, nell’incontro di riferimento, saranno assegnati almeno un rigore ed un’espulsione (Si) o meno (No).
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della scommessa devono essere considerate entrambe le condizioni (rigore ed espulsione).
Si specifica che le due condizioni possono essere svincolate l’una dall’altra, nel senso che l’espulsione non deve essere necessariamente contestuale al rigore assegnato.
Sono possibili due esiti.

- Con il segno “Si” si pronostica che, nell’incontro di riferimento, ci saranno almeno un rigore ed un’espulsione.
- Con il segno “No” si pronostica che nell’incontro non ci sarà né un rigore né un’espulsione o che si verificherà solo una delle due condizioni (uno o più rigori e nessuna espulsione; nessun rigore ed una o più espulsioni).

In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE IN ENTRAMBI I TEMPI
Occorre pronosticare se verrà assegnato almeno un rigore in entrambi i tempi regolamentari dell’incontro di riferimento (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa si specifica che valgono solo i tempi regolamentari compreso eventuale recupero; sono esclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE INTERVALLO DI X MIN
Occorre pronosticare se verrà assegnato un rigore (Si) o meno (No) nell’intervallo indicato dell’incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE SEGNATO SI/NO

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà realizzato almeno un calcio di rigore (Si) o meno (No).
L'esito "No" comprende anche il "Nessun Rigore assegnato".
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Per la determinazione dell'esito vincente, non saranno considerati validi i goal realizzati nella fase dei calci di rigore.

RIGORE SEGNATO TEMPO X
Occorre pronosticare se, nel solo tempo X dell'incontro di riferimento, sarà segnato almeno un calcio di rigore (Si) o meno (No).
L'esito "No" comprende anche il "Nessun Rigore assegnato".
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE SI/NO T.R.
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, sarà concesso almeno un calcio di rigore (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE ASSEGNATO TS SI/NO
Occorre pronosticare se, nei tempi supplementari dell'incontro di riferimento, sarà concesso almeno un calcio di rigore (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.

RIGORE SI/NO X TEMPO
Occorre pronosticare se, nel solo tempo X dell'incontro di riferimento, sarà concesso almeno un calcio di rigore (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIGORE SQUADRA X SI/NO
Occorre pronosticare se alla squadra "n" sarà concesso almeno un calcio di rigore (Si) o meno (No).

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

- Roma - Milan: 1 rigore concesso alla Roma.
  Rigore Squadra 1 > Esito vincente: Si.
  Rigore Squadra 2 > Esito vincente: 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.

RIGORE REALIZZATO SI/NO FASE CALCI DI RIGORE

Occorre pronosticare se, relativamente alla sola fase dei calci di rigore, il rigore X sarà segnato (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa, non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.
Si specifica che non vengono presi in considerazione eventuali ripetizioni per scorrettezze ravvisate dello stesso rigore battuto.
Esempio:

- Mondiali 2006.
  Fase calci di rigore: Italia - Francia.
  - Rigore 1) Italia: segna. Esito vincente: Si.
  - Rigore 2) Francia: segna. Esito vincente: Si.
  - Rigore 3) Italia: segna. Esito vincente: Si.
  - Rigore 4) Francia: non segna. Esito vincente: No.
  - Rigore 5) Italia: segna. Esito vincente: Si.
  - Rigore 6) Francia: segna. Esito vincente: Si.
  - Rigore 7) Italia: segna. Esito vincente: Si.
  - Rigore 8) Francia: segna. Esito vincente: Si.
  - Rigore 9) Italia: segna. Esito vincente: Si.

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 + U/O ANGOLI + U/O CARTELLINI GIALLI (Supercombo Evo)

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato esatto (a 17 esiti), sull'U/O calci d'angolo e sull' U/O cartellini gialli indicati.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 65 esiti possibili.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale né quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.

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

RISULTATO ESATTO 1 TEMPO/FINALE
Occorre pronosticare il risultato esatto del primo tempo combinato con il risultato esatto finale al termine dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 37 esiti possibili.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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 PARZIALE/FINALE (46 ESITI)
Occorre pronosticare il risultato esatto del primo tempo combinato con il risultato esatto finale al termine dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 46 esiti possibili.
Il secondo risultato indicato negli esiti è relativo al finale della partita.
Esempio:

- Milan - Inter 1-2 (primo tempo 0-1).
  Esito Scommessa: 0-1/1-2.

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

RISULTATO ESATTO 26 ESITI
Occorre pronosticare l'esatto risultato finale della partita.

RISULTATO ESATTO 75 ESITI
Occorre pronosticare il risultato esatto al termine dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 75 esiti possibili.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO A GRUPPI
Occorre pronosticare il risultato esatto dell’incontro di riferimento scegliendo tra i gruppi di esiti indicati.
Sono previsti 11 esiti possibili.
Con il 1° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “0-0; 1-0; 0-1; 1-1”.
Con il 2° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “2-0; 3-0; 4-0”.
Con il 3° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “2-1; 3-1; 4-1”.
Con il 4° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “3-2; 4-2; 4-3”.
Con il 5° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “2-2; 3-3; 4-4”.
Con il 6° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “0-2; 0-3; 0-4”.
Con il 7° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “1-2; 1-3; 1-4”.
Con l’8° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell’incontro: “2-3; 2-4; 3-4”.
Con il 9° esito si pronostica che la squadra 1 vincerà l’incontro con un altro risultato: “1 - Altro”.
Con il 10° esito si pronostica che la squadra 2 vincerà l’incontro con un altro risultato: “2-Altro”.
Con l’11° esito si pronostica il pareggio tra le due squadre con un altro risultato al termine dell’incontro: “X-Altro”.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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 ANDATA E RITORNO
Occorre pronosticare il risultato esatto derivante dalla somma dei punteggi di andata e ritorno dell’incontro di riferimento relativo alla manifestazione oggetto di scommessa.
Sono inclusi eventuali tempi supplementari e nel caso si giocheranno i rigori si assegnerà 1 punto alla squadra vincente.
Sono presenti 64 esiti ed è previsto l’esito “Altro”.

Esempi:

- Coppa Italia.
  Avvenimento JUVENTUS - INTER.
  andata Juventus - Inter: 3 - 0.
  ritorno Inter - Juventus: 3 - 0; vittoria ai rigori per la Juventus (+1).
  Esito "Risultato esatto andata e ritorno" JUVENTUS - INTER: 4 - 3.
- Copa Del Rey.
  Avvenimento BARCELLONA - VALENCIA
  andata Barcellona - Valencia: 7 - 0
  ritorno Valencia - Barcellona: 1 - 1
  Esito "Risultato esatto andata e ritorno" BARCELLONA - VALENCIA: Altro.
- Champions League:
  Avvenimento ATLETICO MADRID - BAYERN MONACO.
  andata Atletico Madrid - Bayern Monaco: 1 - 0.
  ritorno Bayern Monaco - Atletico Madrid: 2 - 1.
  Esito "Risultato esatto andata e ritorno" ATLETICO MADRID - BAYERN MONACO: 2 – 2.

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.

RISULTATO ESATTO MULTI ESITI (1)

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti indicati.
Sono possibili 9 esiti:
Con il 1° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-0 / 1-1.
Con il 2° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 2-2 / 3-3 / 4-4.
Con il 3° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-0 / 2-0 / 2-1.
Con il 4° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-1 / 0-2 / 1-2.
Con il 5° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-0 / 3-1 / 3-2.
Con il 6° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-3 / 1-3 / 2-3.
Con il 7° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-1 / 4-2 / 4-3.
Con l'8° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-4 / 2-4 / 3-4.
Con l'9° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-0 / 0-4 / Altro (tutti gli esiti non presenti).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RISULTATO ESATTO MULTI ESITI (2)

Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti indicati.

Sono possibili 12 esiti:
Con il 1° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-0 / 1-0.
Con il 2° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 2-0 / 3-0.
Con il 3° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-1 / 2-1.
Con il 4° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-1 / 3-2 / 2-2.
Con il 5° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-0 / 4-1.
Con il 6° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-2 / 4-3.
Con il 7° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-1 / 0-2.
Con l'8° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-2 / 0-3.
Con il 9° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-3 / 2-3.
Con il 10° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-4 / 1-4.
Con l'11° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 2-4 / 3-4.
Con il 12° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-3 / 4-4 / Altro (tutti gli esiti non presenti).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RISULTATO ESATTO MULTI ESITI (3)
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti indicati.
Sono possibili 12 esiti:
Con il 1° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-0 / 0-1.
Con il 2° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-2 / 0-3.
Con il 3° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-1 / 1-2.
Con il 4° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-3 / 2-3 / 2-2.
Con il 5° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-4 / 3-4.
Con il 6° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-4 / 2-4.
Con il 7° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-0 / 2-0.
Con l'8° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-0 / 2-1.
Con il 9° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-1 / 3-2.
Con il 10° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-0 / 4-3.
Con l'11° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-1 / 4-2.
Con il 12° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-3 / 4-4 / Altro (tutti gli esiti non presenti).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RISULTATO ESATTO MULTI ESITI 4
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti indicati.

Sono possibili 7 esiti:
Con il 1° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0.
Con il 2° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 2-0 / 2-1 / 3-0 / 3-1.
Con il 3° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-2 / 1-2 / 0-3 / 1-3.
Con il 4° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 2-2 / 2-3 / 3-2 / 3-3.
Con il 5° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-0 / 4-1 / 4-2 / 4-3.
Con il 6° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-4 / 1-4 / 2-4 / 3-4.
Con il 7° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 4-4 / Altro (tutti gli esiti non presenti).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RISULTATO ESATTO MULTI ESITI 5
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro al termine dei soli tempi regolamentari, scegliendo tra i gruppi di esiti indicati.
Sono possibili 7 esiti:
Con il 1° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-0 / 1-0 / 0-1.
Con il 2° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 2-0 / 3-0 / 4-0.
Con il 3° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 0-2 / 0-3 / 0-4.
Con il 4° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-1 / 2-1 / 1-2 / 2-2.
Con il 5° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-1 / 3-2 / 4-1 / 4-2.
Con il 6° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 1-3 / 2-3 / 1-4 / 2-4.
Con il 7° esito si pronostica uno dei seguenti risultati al termine dell'incontro: 3-3 / 4-3 / 3-4 / 4-4 / Altro (tutti gli esiti non presenti).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RISULTATO ESATTO PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare l'esatto risultato del primo tempo della partita.
Esempio:
- Lazio-Palermo
  1° Tempo 1-2
  Risultato Finale 3-3
  Risultato esatto 1° Tempo 1-2.

RISULTATO ESATTO SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare l'esatto risultato del secondo tempo della partita.
Esempio:
- Juventus-Inter.
  1° Tempo 1-1

Risultato Finale 1-1
Risultato esatto 2° Tempo 0-0

RISULTATO ESATTO SOSTITUZIONI
Occorre pronosticare quale sarà il risultato esatto delle sostituzioni effettuate dalle due squadre nell'incontro di riferimento.
Valgono solo i tempi regolamentari inclusi eventuali tempi di recupero.
Sono previsti 16 seguenti esiti: 0-0;1-0;2-0;3-0;0-1;1-1;2-1;3-1;0-2;1-2;2-2;3-2;0-3;1-3;2-3;3-3.
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 fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

SECONDO TEMPO 1X2 HANDICAP
Scommessa analoga all'Esito Finale 1X2 con Handicap con la differenza che ad essere oggetto della scommessa è il solo secondo tempo.
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.
Esempio:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO 2T	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Milan	Inter	(1)	1-1	0-1	2
Arsenal	Liverpool	(-1)	1-2	1-1	X

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

SEGNA GOAL SQUADRA CASA SI/NO
Bisogna pronosticare se la squadra di casa segnerà un goal oppure no.

SEGNA GOAL SQUADRA CASA SI/NO PRIMO TEMPO
Bisogna pronosticare se la squadra di casa segnerà un goal nel corso del solo primo tempo oppure no.

SEGNA GOAL SQUADRA OSPITE SI/NO
Bisogna pronosticare se la squadra ospite segnerà un goal oppure no.

SEGNA GOAL SQUADRA OSPITE SI/NO PRIMO TEMPO
Bisogna pronosticare se la squadra ospite segnerà un goal nel corso del solo primo tempo oppure no.

SEGNA GOAL SQUADRA OSPITE SI/NO SECONDO TEMPO
Bisogna pronosticare se la squadra ospite segnerà un goal nel corso del solo secondo tempo oppure no.

SEGNA PER PRIMO GIOCATORE 1 – GIOCATORE 2 INCONTRO
La scommessa consiste nel pronosticare chi tra i due giocatori proposti realizzi per primo un goal nel corso di un determinato incontro. Ai fini della scommessa, valgono i tempi regolamentari ed eventuali tempi supplementari, compreso recupero. Con il segno 1 si pronostica che il giocatore 1 segnerà per primo, con il segno 2 si pronostica che il giocatore 2 segnerà per primo, con il segno X si pronostica l'assenza di gol segnati per entrambi i giocatori. In caso di mancata partecipazione all'incontro di almeno uno dei due giocatori la scommessa sarà rimborsata. Per partecipazione s'intende che il giocatore deve scendere in campo.

SEGNA GOAL SQUADRA CASA SI/NO SECONDO TEMPO
Bisogna pronosticare se la squadra di casa segnerà un goal nel corso del solo secondo tempo oppure no.

SEGNA GOAL X INTERVALLO DI X MIN
Occorre pronosticare la squadra che segnerà il goal X dell'incontro nel solo intervallo di tempo indicato. Sono previsti 3 esiti.
Con l'esito "Team 1" la squadra di casa segnerà il goal X nell'intervallo di tempo indicato.
Con l'esito "Nessuno" non verrà segnato il goal X nell'intervallo di tempo indicato.
Con l'esito "Team 2" la squadra ospite segnerà il goal X nell'intervallo di tempo indicato.
Per intervallo di 10 minuti si intende:
- 31 - 40 (da 30:00 al minuto 39:59)
- 41 - 50 (da 40:00 al minuto 49:59)

Per intervallo di 15 minuti si intende:
- 1 - 15 (dal fischio d'inizio al minuto 14:59)
- 76 - 90 (da 75:00 al minuto 89:59)

Esempio:
- si pronostica "Team 2" segna goal 3 intervallo: 76 - 90.
  Se la squadra ospite segnerà il 3° goal dell'incontro nell'intervallo di tempo compreso tra il minuto 75:00 e l'89:59, la scommessa sarà vincente.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

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

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.

SEGNA GOAL X 1°T
Occorre pronosticare la squadra che segnerà il goal indicato nel primo tempo 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 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.

SEGNA GOAL X 2°T
Occorre pronosticare la squadra che segnerà il goal indicato nel secondo tempo dell'incontro di riferimento.
Gli esiti pronosticabili sono:

Team 1: la squadra in casa segnerà il goal indicato nel secondo tempo.
Nessuno: non verrà segnato il goal indicato nel secondo tempo.
Team 2: la squadra in trasferta segnerà il goal indicato nel secondo tempo.

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.

SEGNA GOAL X 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

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.

SEGNA ULTIMO GOAL
Occorre pronosticare la squadra che segnerà l'ultimo goal nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.
Gli esiti pronosticabili sono:

Team 1: la squadra in casa segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.
Nessuno: non verrà segnato alcun goal nell'incontro di riferimento.
Team 2: la squadra in trasferta segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.

Esempio:

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

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.

SEGNA ULTIMO GOAL 1° TEMPO
Occorre pronosticare la squadra che segnerà l'ultimo goal nel primo tempo dell'incontro di riferimento.
Gli esiti pronosticabili sono:

Team 1: la squadra in casa segnerà l'ultimo goal nel primo tempo.
Nessuno: non verrà segnato alcun goal nel primo tempo.
Team 2: la squadra in trasferta segnerà l'ultimo goal nel primo tempo.

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.

SEGNA ULTIMO GOAL 2° TEMPO
Occorre pronosticare la squadra che segnerà l'ultimo goal nel secondo tempo dell'incontro di riferimento.
Gli esiti pronosticabili sono:

Team 1: la squadra in casa segnerà l'ultimo goal nel secondo tempo.
Nessuno: non verrà segnato alcun goal nel secondo tempo.
Team 2: la squadra in trasferta segnerà l'ultimo goal 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.

SEGNANO ENTRAMBE ALMENO 2 GOAL
Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno almeno due goal al termine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della scommessa "Goal/No Goal 2" sono previsti due possibili esiti.
Con l'esito "Goal" si pronostica che entrambe le squadre segneranno almeno 2 goal nell'incontro.
Con l'esito "No Goal" si pronostica che, nell'incontro di riferimento, nessuna squadra o solo una segnerà almeno 2 goal.
Esempio:

Juventus - Napoli 2-2 > Esito vincente: Goal.
Juventus - Napoli 2-1 > Esito vincente: No Goal.
Juventus - Napoli 3-2 > Esito vincente: Goal.
Juventus - Napoli 1-3 > 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.

SOMMA ANGOLI 4 ESITI
Occorre pronosticare il numero di calci d'angolo che saranno battuti nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i 4 seguenti esiti: "0-5", "6-10", "11-15", "16 o più".

Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SOMMA GOAL
Occorre pronosticare il numero complessivo di goal che verranno realizzati nell'incontro.

SOMMA GOAL (8 ES)
Occorre pronosticare quale sarà il numero di goal segnati nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 8 esiti possibili: 0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7 o più.
Esempio:

Napoli - Lazio 0-0 > Esito vincente: 0.
Napoli - Lazio 1-0 > Esito vincente: 1.
Napoli - Lazio 1-1 > Esito vincente: 2.
Napoli - Lazio 2-1 > Esito vincente: 3.
Napoli - Lazio 2-2 > Esito vincente: 4.
Napoli - Lazio 2-3 > Esito vincente: 5.
Napoli - Lazio 3-3 > Esito vincente: 6.
Napoli - Lazio 4-3 > Esito vincente: 7 o più.
Napoli - Lazio 4-4 > Esito vincente: 7 o più.

L'esito "7 o più" comprende tutti i risultati la cui somma goal è maggiore o uguale a 7.
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.

SOMMA GOAL PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare il numero esatto di goal che verranno realizzati nel corso del primo tempo di una partita, scegliendo tra gli esiti 0/1/2/2+.

SOMMA GOAL SECONDO TEMPO

Occorre pronosticare il numero esatto di goal che verranno realizzati nel corso del secondo tempo di una partita, scegliendo tra gli esiti 0/1/2/2+.

SOMMA GOAL SQUADRA CASA
Occorre pronosticare il numero esatto di goal che verranno realizzati dalla squadra di casa nel corso di una partita, scegliendo tra gli esiti 0/1/2/2+.

SOMMA GOAL SQUADRA OSPITE
Occorre pronosticare il numero esatto di goal che verranno realizzati dalla squadra ospite nel corso di una partita, scegliendo tra gli esiti 0/1/2/2+.

SOSTITUZIONE PRIMO TEMPO S/N
Occorre pronosticare se nel primo tempo dell'incontro di riferimento ci sarà (Si) o meno (No) una sostituzione.
Nel caso di avvenimento non disputato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e il risultato diramati dall'organismo ufficiale della manifestazione di riferimento.

SQUADRA 1X2 CASA / CASA: TEMPO CON PIU' GOAL
Pronostica se in una determinata partita il numero di reti segnate nel 1° tempo dalla squadra in casa è superiore, uguale o inferiore a quelle realizzate nel 2° tempo dalla stessa squadra secondo la seguente modalità:

- Segno 1: il numero dei gol segnati nel 1° tempo è superiore ai gol realizzati nel 2° tempo
- Segno X: il numero dei gol segnati nel 1° tempo è uguale ai gol realizzati nel 2° tempo
- Segno 2: il numero dei gol segnati nel 1° tempo è inferiore ai gol realizzati nel 2° tempo

SQUADRA 1X2 OSPITE / OSPITE: TEMPO CON PIU' GOAL
Pronostica se in una determinata partita il numero di reti segnate nel 1° tempo dalla squadra in trasferta è superiore, uguale o inferiore a quelle realizzate nel 2° tempo dalla stessa squadra secondo la seguente modalità:

- Segno 1: il numero dei gol segnati nel 1° tempo è superiore ai gol realizzati nel 2° tempo
- Segno X: il numero dei gol segnati nel 1° tempo è uguale ai gol realizzati nel 2° tempo
- Segno 2: il numero dei gol segnati nel 1° tempo è inferiore ai gol realizzati nel 2° tempo

SQUADRA CHE INIZIA I RIGORI
Occorre pronosticare, a partita in corso, quale sarà la squadra ad iniziare la sessione di calci di rigore a seguito dei tempi supplementari.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che la squadra a battere per prima i calci di rigore sarà la squadra

in casa.
Con l'esito "2" si pronostica che la squadra a battere per prima i calci di rigore sarà la squadra in trasferta.
Con l'esito "no rigori" si pronostica che nella partita di riferimento non ci sarà alcuna sessione di calci di rigore a seguito dei supplementari.
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 ufficiale della manifestazione di riferimento.

SQUADRA CON ALMENO X AMMONITI IN ENTRAMBI I TEMPI REG.
Occorre pronosticare se la squadra indicata riceverà (Si) o meno (No) X o più cartellini gialli, sia nel primo che nel secondo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra indicata riceverà X o più cartellini gialli in entrambi i tempi.
Con l'esito "No" si pronostica che la squadra indicata non riceverà X o più cartellini gialli in entrambi i tempi.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due. L'espulsione diretta non verrà considerata ai fini della scommessa.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA PRIMO ANGOLO TEMPO X
Occorre pronosticare quale squadra batterà il primo calcio d'angolo nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con il segno "1" si pronostica che sarà la squadra di casa a battere il primo corner nel X° tempo dell'incontro.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che nessuna squadra batterà un calcio d'angolo nel X° tempo dell'incontro.
- Con il segno "2" si pronostica che sarà la squadra ospite a battere il primo corner nel X° tempo dell'incontro.

Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

SQUADRA ULTIMO ANGOLO TEMPO X
Occorre pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con il segno "1" si pronostica che sarà la squadra di casa a battere l'ultimo corner relativamente al solo X° tempo.
- Con l'esito "Nessuno" si pronostica che nessuna squadra batterà un calcio d'angolo nel X° tempo dell'incontro.
- Con il segno "2" si pronostica che sarà la squadra ospite a battere l'ultimo corner relativamente al solo X° tempo.

Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

SQUADRA PRIMO FALLO COMMESSO
Occorre pronosticare quale squadra effettuerà il primo fallo commesso nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

- Con il segno "1" si pronostica che sarà la squadra di casa a commettere il primo fallo dell'incontro.
- Con il segno "2" si pronostica che sarà la squadra ospite a commettere il primo fallo dell'incontro.
- Con l'esito "Nessun fallo" si pronostica che non saranno effettuati falli nell'incontro.

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

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

SQUADRA ULTIMO FALLO COMMESSO

Occorre pronosticare quale squadra effettuerà l'ultimo fallo commesso nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

- Con il segno "1" si pronostica che sarà la squadra di casa a commettere l'ultimo fallo dell'incontro.
- Con il segno "2" si pronostica che sarà la squadra ospite a commettere l'ultimo fallo dell'incontro.
- Con l'esito "Nessun fallo" si pronostica che non saranno effettuati falli nell'incontro.

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

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

SQUADRA SEGNA GOAL IN ENTRAMBI I TEMPI SI/NO

Bisogna pronosticare se la squadra prescelta, nel corso di una determinata partita, segnerà almeno un goal in entrambi i tempi regolamentari compreso eventuale recupero.

SQUADRE A SEGNARE

Occorre pronosticare quale squadra segnerà un goal nel corso dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

Con l'esito "entrambe le squadre" si pronostica che tutte e due le squadre segneranno almeno un goal nell'incontro.

Con l'esito "squadra 1" si pronostica che solo la squadra di casa segnerà almeno un goal nell'incontro.

Con l'esito "squadra 2" si pronostica che solo la squadra ospite segnerà almeno un goal nell'incontro.

Con l'esito "nessun goal" si pronostica che nessuna delle due squadre segnerà durante l'incontro.

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

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (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.

STADIO DEL GOAL PIU' VELOCE
Occorre pronosticare in quale incontro/stadio, tra quelli proposti nella lista, verrà segnato il primo goal del giorno indicato.
È presente l'esito "Nessun gol" nel caso in cui negli incontri indicati non verrà segnato alcun goal.
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.
Gli incontri/stadi di riferimento presenti nella lista fanno parte dello stesso giorno ma possono essere di campionati diversi.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento e il minuto effettivo in cui viene segnato il primo goal, indipendentemente dall'orario di inizio dell'incontro.
L'incontro non disputato o interrotto senza aver maturato esito verrà considerato perdente.
Esempio:

- Roma - Torino (19/02/2017) - Stadio Olimpico.
  Dzeko segna un goal al 10' minuto di Roma -Torino.
  Se negli altri incontri indicati nell'avvenimento venissero siglati goal successivi al 10' minuto di gioco, l'esito vincente sarà Roma - Torino / Stadio Olimpico.

SQUADRA ULTIMO ANGOLO
Occorre pronosticare quale delle due squadre batterà l'ultimo calcio d'angolo dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

- Con il segno "Team A" si pronostica che sarà la squadra di casa a battere l'ultimo corner dell'incontro.
- Con il segno "Nessun angolo" si pronostica l'assenza di corner calciati nell'incontro.
- Con il segno "Team B" si pronostica che sarà la squadra ospite a battere l'ultimo corner dell'incontro.

Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

SQUADRA ULTIMO CARTELLINO
Occorre pronosticare quale squadra riceverà l'ultimo cartellino (giallo o rosso) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

- Con il segno “1” si pronostica che sarà la squadra di casa a ricevere l’ultimo cartellino dell’incontro.
- Con il segno “X” si pronostica che non ci sarà nessun cartellino nei tempi regolamentari dell’incontro.
- Con il segno “2” si pronostica che sarà la squadra ospite a ricevere l’ultimo cartellino dell’incontro.

In caso vengano mostrati due o più cartellini contemporaneamente (stesso minuto) a due giocatori di squadre differenti, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

SQUADRA ULTIMO CARTELLINO 1T
Occorre pronosticare quale squadra riceverà l’ultimo cartellino (giallo o rosso) nel primo tempo regolamentare dell’incontro di riferimento.

- Con il segno “1” si pronostica che sarà la squadra di casa a ricevere l’ultimo cartellino del primo tempo.
- Con il segno “X” si pronostica che non ci sarà nessun cartellino nel primo tempo regolamentare dell’incontro.
- Con il segno “2” si pronostica che sarà la squadra ospite a ricevere l’ultimo cartellino del primo tempo.

In caso vengano mostrati due o più cartellini contemporaneamente (stesso minuto) a due giocatori di squadre differenti, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

TEMPO CON MAGGIOR NUMERO DI GOAL

La scommessa consiste nel pronosticare in quale tempo sarà segnato il maggior numero di goal.
Con il segno 1, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sarà maggiore di quelli segnati nel secondo tempo.
Con il segno X, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sarà uguale a quelli segnati nel secondo tempo.
Con il segno 2, si pronostica che il numero di goal segnati nel primo tempo sarà minore di quelli segnati nel secondo tempo.

TEMPO PRIMO GOAL
La scommessa consiste nel pronosticare il tempo in cui sarà segnato il primo goal della partita, scegliendo tra 1 (Primo goal segnato nel primo tempo, compreso eventuale recupero), 2 (Primo goal segnato nel secondo tempo, compreso eventuale recupero) e X nessun goal segnato.

T/T HANDICAP ANGOLI
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.
Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP ANGOLI - TEMPO X
Occorre pronosticare quale squadra batterà il maggior numero di calci d'angolo nel solo tempo X dell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.
Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP CARTELLINI NEL MATCH T.R.
Occorre pronosticare quale squadra avrà accumulato più punti in base agli eventuali cartellini estratti nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale.
Ogni giocatore può quindi ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP FALLI COMMESSI T.R.
Occorre pronosticare quale squadra commetterà il maggior numero di falli commessi nei tempi regolamentari dell'incontro, tenendo conto dell'handicap assegnato ad una delle due squadre.
Il valore di handicap, se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TESTA A TESTA (T/T)
Occorre pronosticare quale tra le due squadre proposte vincerà o otterrà il miglior piazzamento al termine dell'incontro 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.

TOT CALCI ANGOLO CASA INCLUSI T.S.

Occorre pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa nell'incontro di riferimento.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali 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.

TOT CALCI ANGOLO OSPITE INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite nell'incontro di riferimento.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali 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.

TOT CARTELLINI GIALLI CASA INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare quale sarà il numero di cartellini gialli assegnati alla squadra di casa.
Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale né quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
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.

TOT CARTELLINI GIALLI INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare quale sarà il numero di cartellini gialli estratti nell'incontro di riferimento.
Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale né quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
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.

TOT CARTELLINI GIALLI OSPITE INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare quale sarà il numero di cartellini gialli assegnati alla squadra ospite.
Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale né quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
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.

TOTALE CALCI ANGOLO
La scommessa consiste nell'individuare il numero complessivo di calci d'angolo assegnati in una partita, inclusi eventuali tempi supplementari e recupero.

TOTALE CALCI ANGOLO
< DI 6
DA 6 A 8
DA 9 A 11

DA 12 A 14
> DI 14

TOTALE CALCI ANGOLO T.R.
Occorre pronosticare il numero di calci d'angolo che saranno battuti nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i 5 seguenti esiti: "Meno di 6", "6-8", "9-11", "12-14", "più di 14".
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOTALE CALCI ANGOLO CASA
Occorre pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i seguenti 4 esiti: "0-2", "3-4", "5-6", "> 6".
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

TOTALE CALCI ANGOLO OSPITE
Occorre pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i seguenti 4 esiti: "0-2", "3-4", "5-6", "> 6".
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

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

TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 1

Occorre pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i seguenti 4 esiti: "0-1", "2", "3", "4 o più".
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

TOTALE CORNER TEMPO X TEAM 2

Occorre pronosticare quale sarà il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti i seguenti 4 esiti: "0-1", "2", "3", "4 o più".
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

TOTALE PUNTI CARTELLINI

Occorre pronosticare quale sarà il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Sono previsti 10 esiti possibili.
Con l'esito "<4" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà minore a 4 punti.
Con l'esito "4" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 4 punti.
Con l'esito "5" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 5 punti.
Con l'esito "6" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 6 punti.
Con l'esito "7" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 7 punti.
Con l'esito "8" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 8 punti.
Con l'esito "9" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 9 punti.
Con l'esito "10" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 10 punti.
Con l'esito "11" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà pari a 11 punti.
Con l'esito "12 o più" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti sarà maggiore a 11 punti.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TOT. CARTELLINI CASA
Occorre pronosticare quale sarà il valore totale dei cartellini (sia gialli che rossi) mostrati alla squadra di casa nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

- Con l'esito "0-1" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra di casa sarà minore di 2 punti.

- Con l'esito "2" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra di casa sarà pari a 2 punti.
- Con l'esito "3" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra di casa sarà pari a 3 punti.
- Con l'esito "4 o più" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra di casa sarà maggiore di 3 punti.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

TOT. CARTELLINI OSPITE
Occorre pronosticare quale sarà il valore totale dei cartellini (sia gialli che rossi) mostrati alla squadra ospite nell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:
- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
- Con l'esito "0-1" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra ospite sarà minore di 2 punti.
- Con l'esito "2" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra ospite sarà pari a 2 punti.
- Con l'esito "3" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra ospite sarà pari a 3 punti.
- Con l'esito "4 o più" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra ospite sarà maggiore di 3 punti.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

TOTALE CARTELLINI TEMPO X

Occorre pronosticare quale sarà il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.

I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

Sono previsti 7 esiti possibili.

- Con l'esito "0" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà pari a 0 punti.
- Con l'esito "1" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà pari a 1 punto.
- Con l'esito "2" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà pari a 2 punti.
- Con l'esito "3" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà pari a 3 punti.
- Con l'esito "4" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà pari a 4 punti.
- Con l'esito "5" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà pari a 5 punti.
- Con l'esito "6 o più" si pronostica che il valore totale dei cartellini estratti, nel solo X° tempo, sarà maggiore di 5 punti.

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

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

TOTALE CARTELLINI TEAM1 TEMPO X

Occorre pronosticare quale sarà il valore totale dei cartellini (sia gialli che rossi) mostrati alla squadra di casa nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

- Con l'esito "0" si pronostica che, nel solo X° tempo, non saranno mostrati cartellini alla squadra di casa.
- Con l'esito "1" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra di casa, nel solo X° tempo, sarà pari a 1 punto.
- Con l'esito "2" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra di casa, nel solo X° tempo, sarà pari a 2 punti.
- Con l'esito "3 o più" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra di casa, nel solo X° tempo, sarà pari a 3 o più punti.

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

TOTALE CARTELLINI TEAM2 TEMPO X
Occorre pronosticare quale sarà il valore totale dei cartellini (sia gialli che rossi) mostrati alla squadra ospite nel solo tempo X dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.

- Con l'esito "0" si pronostica che, nel solo X° tempo, non saranno mostrati cartellini alla squadra ospite.
- Con l'esito "1" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra ospite, nel solo X° tempo, sarà pari a 1 punto.
- Con l'esito "2" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra ospite, nel solo X° tempo, sarà pari a 2 punti.
- Con l'esito "3 o più" si pronostica che il valore totale dei cartellini mostrati alla squadra ospite, nel solo X° tempo, sarà pari a 3 o più punti.

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

TOTALE RIGORI BATTUTI (FASE CALCI DI RIGORE)
Occorre pronosticare il numero esatto di rigori calciati al termine dei tempi supplementari.
Sono possibili 3 esiti.
Con l'esito "8 o meno" si pronostica che il numero esatto di rigori calciati al termine dei tempi supplementari sarà uguale o inferiore a 8.
Con l'esito "9" si pronostica che il numero esatto di rigori calciati al termine dei tempi supplementari sarà uguale a 9.
Con l'esito "10 o più" si pronostica che il numero esatto di rigori calciati al termine dei tempi supplementari sarà uguale o superiore a 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

TRIPLETTA SI/NO
Occorre pronosticare se sarà realizzata una tripletta (Si) o meno (No) da uno qualsiasi dei giocatori partecipanti all'incontro.
Per tripletta si intende un numero di goal pari o superiore a 3, segnati dallo stesso giocatore.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

TRIPLETTA SI/NO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se sarà realizzata una tripletta (Si) o meno (No) da uno qualsiasi dei giocatori partecipanti all'incontro.
Per tripletta si intende un numero di goal pari o superiore a 3, segnati dallo stesso giocatore.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari e recupero.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

TRIS DI GOAL
Occorre pronosticare se tutte le partite nella lista termineranno con tutte le squadre che segneranno durante l'incontro.
I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutte le partite termineranno con l'esito gol, oppure NO, nel caso in cui almeno una delle tre NON termini gol.
Se anche uno solo dei tre incontri venisse posticipato, entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi), varranno comunque gli esiti maturati.

TRIS DI GOAL PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se tutte le partite nella lista termineranno con tutte le squadre che segneranno durante il primo tempo dei vari incontri di riferimento.
I possibili esiti sono:

SI, nel caso in cui tutte le partite termineranno con l'esito gol nel primo tempo,
NO, nel caso in cui almeno una delle tre NON termini con l'esito gol nel primo tempo.

Se anche uno solo dei tre incontri venisse posticipato, entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi), varranno comunque gli esiti maturati.

TRIS DI MARCATORI
Occorre pronosticare se tutti giocatori nella lista segneranno almeno un gol durante la propria partita di riferimento.
I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutti e tre segneranno, oppure NO, nel caso in cui almeno uno dei tre non segni nel proprio incontro.
Se anche uno solo dei tre giocatori non dovesse entrare in campo durante la propria partita di riferimento oppure anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi), la giocata andrà a rimborso.

TRIS DI OVER 2,5
Occorre pronosticare se in tutte le partite della lista si segneranno più di due gol.
I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutte le partite di riferimento termineranno con più di 2 goal, oppure NO, nel caso in cui almeno una delle tre partite di riferimento terminerà con meno di 3 goal.

Se anche uno solo dei tre incontri venisse posticipato, entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi), varranno comunque gli esiti maturati.

TRIS DI OVER 2,5 PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se in tutte le partite della lista si segneranno più di due gol nel primo tempo degli incontri di riferimento. I possibili esiti sono

SI, nel caso in cui tutte le partite di riferimento termineranno con più di 2 goal nel primo tempo,

NO, nel caso in cui almeno una delle tre partite di riferimento terminerà con meno di 3 goal nel primo tempo.

Se anche uno solo dei tre incontri venisse posticipato, entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi), varranno comunque gli esiti maturati.

TRIS DI SCONFITTE

Occorre pronosticare se tutte le squadre nella lista perderanno la propria partita di riferimento. I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutte le squadre perdano, oppure NO, nel caso in cui almeno una delle tre NON perda il proprio incontro.

Se uno dei tre incontri venisse sospeso oppure annullato e non venisse recuperato nei tre giorni successivi alla data originaria la giocata andrà a rimborso.

TRIS DI SCONFITTE PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se tutte le squadre nella lista perderanno nel primo tempo della propria partita di riferimento. I possibili esiti sono:

SI, nel caso in cui tutte le squadre perdano nel primo tempo,

NO, nel caso in cui almeno una delle tre NON perda nel primo tempo dell'incontro.

Se anche uno solo dei tre incontri venisse posticipato, entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi), varranno comunque gli esiti maturati.

TRIS DI VINCENTI

Occorre pronosticare se tutte le squadre nella lista vinceranno la propria partita di riferimento. I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutte le squadre vincano, oppure NO, nel caso in cui almeno una delle tre NON vinca il proprio incontro.

Se uno dei tre incontri venisse sospeso oppure annullato e non venisse recuperato nei tre giorni successivi alla data originaria, la giocata andrà a rimborso.

TRIS DI VINCENTI PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se tutte le squadre nella lista vinceranno nel primo tempo della propria partita di riferimento.
I possibili esiti sono:

SI, nel caso in cui tutte le squadre vincano nel primo tempo,

NO, nel caso in cui almeno una delle tre NON vinca nel primo tempo del proprio incontro.

Se anche uno solo dei tre incontri venisse posticipato, entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi), varranno comunque gli esiti maturati.

TUTTE GOAL
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista segneranno nel proprio incontro di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che tutte le squadre indicate nell'avvenimento segneranno.
Con il segno "No" si pronostica che almeno una delle squadre indicate non segnerà nel proprio incontro. La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE GOL AL PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se tutte le partite della lista termineranno con tutte le squadre che segneranno durante il primo tempo dei vari incontri di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che tutte le partite termineranno con l'esito goal nel primo tempo.
Con il segno "No" si pronostica che almeno una delle partite non terminerà con l'esito goal nel primo tempo.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE NON PERDONO
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista non perderanno il proprio incontro di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che tutte le squadre indicate nell'avvenimento vinceranno o pareggeranno nel proprio incontro.
Con il segno "No" si pronostica che almeno una delle squadre indicate perderà il proprio incontro. La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data

originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE NON PERDONO 1TEMPO
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista non perderanno il primo tempo del proprio incontro di riferimento.
Con il segno "Si" si pronostica che tutte le squadre indicate nell'avvenimento vinceranno o pareggeranno nel proprio incontro al termine del primo tempo.
Con il segno "No" si pronostica che almeno una delle squadre indicate perderà il proprio incontro al termine del primo tempo.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE OVER
Occorre pronosticare se in tutte le partite della lista si segnerà un numero di goal superiore (over) ad un valore prestabilito.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE OVER 1TEMPO
Occorre pronosticare se nel primo tempo di tutte le partite della lista si segnerà un numero di goal superiore ad un valore prestabilito (Si) o meno (No).
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE PAREGGIANO
Occorre pronosticare se tutte le squadre nella lista pareggeranno la propria partita di riferimento.
Con l'esito "Si" si pronostica che tutte le squadre pareggeranno il proprio incontro di riferimento.
Con l'esito "No" si pronostica che almeno una delle squadre vincerà o perderà il proprio incontro di riferimento.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data

originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE PAREGGIANO PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista pareggeranno nel proprio incontro al termine del primo tempo.
Con il segno “Si” si pronostica che tutte le squadre indicate pareggeranno al termine del primo tempo.
Con il segno “No” si pronostica che almeno una delle squadre indicate vincerà o perderà il proprio incontro al termine del primo tempo.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE PERDONO
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista perderanno il proprio incontro di riferimento.
Con il segno “Si” si pronostica che tutte le squadre indicate perderanno il proprio incontro.
Con il segno “No” si pronostica che almeno una delle squadre vincerà o pareggerà il proprio incontro.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE RETE INVIOLATA
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista non subiranno alcun goal dalla squadra avversaria nel proprio incontro di riferimento.
Con il segno “Si” si pronostica che nessuna delle squadre indicate nell’avvenimento subirà goal.
Con il segno “No” si pronostica che almeno una delle squadre indicate subirà goal nel proprio incontro.
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE RETE INVIOLATA 1TEMPO
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista non subiranno alcun goal dalla squadra avversaria nel primo tempo del proprio incontro di riferimento.

Con il segno “Si” si pronostica che nessuna delle squadre indicate nell’avvenimento subirà goal nel primo tempo.
Con il segno “No” si pronostica che almeno una delle squadre indicate subirà goal nel primo tempo del proprio incontro.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE SCONFITTE 1TEMPO
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista perderanno il proprio incontro al termine del primo tempo.
Con il segno “Si” si pronostica che tutte le squadre perderanno al termine del primo tempo.
Con il segno “No” si pronostica che almeno una delle squadre non perderà il proprio incontro al termine del primo tempo.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE UNDER
Occorre pronosticare se in tutte le partite della lista si segnerà un numero di goal inferiore ad un valore prestabilito (Si) o meno (No).
La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTE UNDER 1TEMPO
Occorre pronosticare se nel primo tempo di tutte le partite della lista si segnerà un numero di goal inferiore ad un valore prestabilito (Si) o meno (No).
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTI MARCATORI
Occorre pronosticare se tutti i calciatori indicati segneranno almeno un goal durante la propria partita di riferimento.
Con il segno “Si” si pronostica che tutti i calciatori indicati nell’avvenimento segneranno nel proprio incontro.

Con il segno “No” si pronostica che almeno un calciatore indicato non segnerà nel proprio incontro. La scommessa fa riferimento ai soli tempi regolamentari.
Si specifica che se uno dei calciatori indicati non scendesse in campo, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

TUTTI TITOLARI
Occorre pronosticare se tutti i giocatori della lista saranno titolari nella propria partita di riferimento.
Con il segno “Si” si pronostica che tutti i giocatori indicati saranno titolari nel proprio incontro.
Con il segno “No” si pronostica che almeno un giocatore indicato nell’avvenimento non sarà un titolare nel proprio incontro.
Se anche uno solo dei marcatori indicati non scenderà in campo, la scommessa sarà perdente.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

U/O
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 + PARI/DISPARI
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull’Under/Over indicato e sul Pari/Dispari al termine dei tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Gli esiti possibili sono:
“Under + Pari”: si pronostica che la somma dei goal dell’incontro sarà un numero pari ed inferiore ad un valore soglia.
“Under + Dispari”: si pronostica che la somma dei goal dell’incontro sarà un numero dispari ed inferiore ad un valore soglia.
“Over + Pari”: si pronostica che la somma dei goal dell’incontro sarà un numero pari e superiore ad un valore soglia.
“Over + Dispari”: si pronostica che la somma dei goal dell’incontro sarà un numero dispari e superiore ad un valore soglia.

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

Mondiali (2018).

- U/O arbitro consulta monitor VAR.
  https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/

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

U/O ANGOLI NELL' INCONTRO
Occorre pronosticare se il numero dei calci d'angolo realizzati nella partita di riferimento (tempi supplementari esclusi) 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 ANGOLI CASA
Occorre pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O ANGOLI OSPITE
Occorre pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O CALCI D'ANGOLO CASA INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali 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.

U/O CALCI D'ANGOLO CASA PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

U/O CALCI D'ANGOLO CASA SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare se, nel secondo tempo dell'incontro di riferimento, il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

U/O CALCI D'ANGOLO INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali 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.

U/O CALCI D'ANGOLO OSPITE INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali 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.

U/O CALCI D'ANGOLO OSPITE PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se, nel primo tempo dell'incontro di riferimento, il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

U/O CALCI D'ANGOLO OSPITE SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare se, nel secondo tempo dell'incontro di riferimento, il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

U/O CALCIO ANGOLO NEI MINUTI X:XX - Y:YY
Occorre pronosticare se la somma di calci d'angolo battuti nell'intervallo di tempo indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CALCI D'ANGOLO PRIMO TEMPO
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti nel primo tempo dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

U/O CALCI D'ANGOLO SECONDO TEMPO
Occorre pronosticare se la somma dei calci d'angolo battuti nel secondo tempo dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

U/O CARTELLINI GIALLI CASA INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero di cartellini gialli assegnati alla squadra di casa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale né quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
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 CARTELLINI GIALLI INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero totale di cartellini gialli estratti nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale né quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
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 CARTELLINI GIALLI OSPITE INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero di cartellini gialli assegnati alla squadra ospite sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Un cartellino giallo vale 1 punto, in caso di doppia ammonizione verranno assegnati 2 punti.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Non sono presi in considerazione i cartellini gialli estratti dopo il fischio finale né quelli mostrati ai giocatori in panchina, agli allenatori, ai dirigenti e allo staff.
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 CARTELLINI ROSSI CASA INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero di cartellini rossi assegnati alla squadra di casa sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.

La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CARTELLINI ROSSI INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero totale di cartellini rossi estratti nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CARTELLINI ROSSI OSPITE INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il numero di cartellini rossi assegnati alla squadra ospite sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CASA 1T

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati dalla sola squadra di casa, nel primo tempo regolamentare dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O 0,5 CASA + U/O 0,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 0,5 Casa e sull'Under/Over 0,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 1.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 1.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 0,5 CASA + U/O 1,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 0,5 Casa e sull'Under/Over 1,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 2.

- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 2.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 0,5 CASA + U/O 2,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 0,5 Casa e sull'Under/Over 2,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 0,5 CASA + U/O 3,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 0,5 Casa e sull'Under/Over 3,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 4.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 1 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 4.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 1,5 CASA + U/O 0,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 1,5 Casa e sull'Under/Over 0,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 1.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 1.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

U/O 1,5 CASA + U/O 1,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 1,5 Casa e sull'Under/Over 1,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 2.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 2.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 1,5 CASA + U/O 2,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 1,5 Casa e sull'Under/Over 2,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 1,5 CASA + U/O 3,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 1,5 Casa e sull'Under/Over 3,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 4.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 2 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 4.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 2,5 CASA + U/O 0,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 2,5 Casa e sull'Under/Over 0,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari

o superiore a 1.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 1.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 2,5 CASA + U/O 1,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 2,5 Casa e sull'Under/Over 1,5 Ospite.
- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 2.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 2.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 2,5 CASA + U/O 2,5 OSPITE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 2,5

Casa e sull'Under/Over 2,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 2,5 CASA + U/O 3,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 2,5 Casa e sull'Under/Over 3,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 4.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 3 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 4.

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

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

U/O 3,5 CASA + U/O 0,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 3,5 Casa e sull'Under/Over 0,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 1.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 1.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 1.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O 3,5 CASA + U/O 1,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 3,5 Casa e sull'Under/Over 1,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 2.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 2.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite

sarà pari o superiore a 2.

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

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

U/O 3,5 CASA + U/O 2,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 3,5 Casa e sull'Under/Over 2,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.
- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 3.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 3.

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

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

U/O 3,5 CASA + U/O 3,5 OSPITE

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull'Under/Over 3,5 Casa e sull'Under/Over 3,5 Ospite.

- Con l'esito "Under + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Under + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà inferiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari

o superiore a 4.

- Con l'esito "Over + Under" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà inferiore a 4.
- Con l'esito "Over + Over" si pronostica che il numero di goal realizzati dalla squadra di casa sarà pari o superiore a 4 e che il numero di goal realizzati dalla squadra ospite sarà pari o superiore a 4.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O CORNER CASA INTERVALLO DI X MIN

Occorre pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra di casa, nell'intervallo di tempo indicato, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CORNER INTERVALLO DI X MIN

Occorre pronosticare se la somma di calci d'angolo battuti nell'intervallo di tempo indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CORNER OSPITE INTERVALLO DI X MIN

Occorre pronosticare se il numero di calci d'angolo battuti dalla squadra ospite, nell'intervallo di tempo indicato, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il calcio d'angolo viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O DI PAREGGI NELLA GIORNATA
Occorre pronosticare se la somma dei pareggi, nel corso di una determinata giornata di campionato, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi. Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O NEI PRIMI X MIN
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nei primi X minuti dell'incontro sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O EXTRA TIME
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nei soli tempi supplementari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della refertazione 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 FALLI COMMESSI

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, la somma dei falli commessi dai giocatori di entrambe le squadre sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Seria A (2018/19).
  U/O 30,5 falli commessi.
  Roma - Torino.
  (19/01/2019).
  N° falli commessi incontro: 17 + 17 = 34.
  Esito scommessa: Over.

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

U/O FALLI COMMESSI INC. TS

Occorre pronosticare se la somma dei falli commessi dai giocatori di entrambe le squadre, sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O FALLI COMMESSI SQ1

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, la somma dei falli commessi dai giocatori della squadra di casa sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Champions League (2018/19).
  - U/O 10,5 falli commessi casa.
    Roma - Porto.
    (12/02/2019).
    N° falli commessi Roma: 11.
    Esito scommessa: Over.
- Serie A (2018/19).
  - U/O 13,5 falli commessi casa.
    Lazio - Roma.
    (02/03/2019).

N° falli commessi Lazio: 13.
Esito scommessa: Under.

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

U/O FALLI COMMESSI SQ2

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, la somma dei falli commessi dai giocatori della squadra ospite, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2018/19).
  - U/O 13,5 falli commessi ospite.
    Lazio - Roma.
    (02/03/2019).
    N° falli commessi Roma: 15.
    Esito scommessa: Over.

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

U/O FALLI COMMESSI TEMPO X

Occorre pronosticare se la somma dei falli commessi dai giocatori di entrambe le squadre, nel solo tempo X dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa si considera il solo X° tempo regolamentare indicato, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Champions League (2018/19).
  U/O 13,5 falli commessi 1T.
  Roma - Porto.
  (12/02/2019).
  N° falli commessi 1T incontro: 7 + 8 = 15.
  Esito scommessa: Over.

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

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

U/O GOAL SEGNATI GIORNATA X

Occorre pronosticare se la somma dei goal che verranno segnati nel corso di una determinata giornata di campionato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

U/O GOAL TEAM 1 INCONTRO

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati dalla sola squadra che gioca in casa, alla fine dei tempi regolamentari 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 delle relative manifestazioni di riferimento.

U/O GOAL TEAM 2 INCONTRO

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati dalla sola squadra che gioca in trasferta, alla fine dei tempi regolamentari 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 delle relative manifestazioni di riferimento

U/O GOAL 2 TEMPO
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati durante il secondo 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.

U/O INTERVALLO DI X MIN
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel solo intervallo di tempo indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

U/O INTERVALLO (X;Y)
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel solo intervallo di tempo indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

U/O METRI PERCORSI GIOCATORE
Occorre pronosticare se il numero totale di metri percorsi dal giocatore indicato, nell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Germania - Argentina.
  (13/7/2014).
  U/O 10.500,5 metri percorsi - Lucas Biglia.
  Km percorsi Lucas Biglia: 14,681.
  Esito scommessa: Over.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/40/51/03/64_0713_ger-arg_arg_playerstatistics.pdf
- Serie A.
  Juventus - Napoli.
  (22/04/2018).
  U/O 13.500,5 metri percorsi - Jorginho.
  Km percorsi Jorginho: 12,776.
  Esito scommessa: Under.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2017-18/UNICO/UNI/34/JUVNAP

Se il giocatore indicato non scende in campo, la scommessa andrà a rimborso.
Se l'incontro venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
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 OSPITE 1T
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati dalla sola squadra ospite, nel primo tempo regolamentare 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 PALI/TRAVERSE MATCH

Occorre pronosticare se il numero di legni (pali/traverse) colpiti da entrambe le squadre, nell'incontro di riferimento, sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempi:

- Finale Champions League (03/06/2017).
  Juventus - Real Madrid 1-4.
  N° legni incontro: 0.
  Descrizione scommessa: U/O pali/traverse match 0,5.
  Esito scommessa: Under.
  http://it.uefa.com/uefachampionsleague/season=2017/matches/round=2000787/match=2019641/postmatch/statistics/index.html
- Finale Europa League (24/05/2017).
  Ajax - Manchester United 0-2.
  N° legni incontro: 0.
  Descrizione scommessa: U/O pali/traverse match 0,5.
  Esito scommessa: Under.
  http://it.uefa.com/uefaeuropaleague/season=2017/matches/round=2000797/match=2019702/postmatch/statistics/index.html
- 9 ^ giornata Serie A 2017/18 (22/10/2017).
  Udinese – Juventus 2-6.
  N° legni incontro: 1.
  Descrizione scommessa: U/O pali/traverse match 0,5.
  Esito scommessa: Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/9/UDIJUV

Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O PARATE

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale delle parate sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempi:

- Serie A (2017/18).
  Fiorentina - Lazio 3-4.

U/O 6,5 Parate.
N° parate: 6.
Esito scommessa: Under.
http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/33/FIOLAZ

- Serie A (2017/18).
  Cagliari - Atalanta 1-0.
  U/O 6,5 Parate.
  N° Parate: 7.
  Esito scommessa: Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/CAGATA

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

U/O PARATE PORTIERE

Occorre pronosticare se il numero delle parate effettuate dal giocatore indicato, nell' incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Cagliari-Atalanta 1-0.
  U/O 2,5 Parate P. Gollini.
  N° parate Gollini: 2.
  Esito scommessa: Under.
  http://www.legaseriea.it/it/match-report-pdf/A/2017-18/UNICO/UNI/38/CAGATA

Se il giocatore indicato non scende in campo, la scommessa andrà a rimborso.
Nel caso di avvenimento non disputato o sospeso e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PASSAGGI TOTALI GIOCATORE (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato effettuerà un numero di passaggi totali inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O PASSAGGI TOTALI GIOCATORE INC TS (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato effettuerà un numero di passaggi totali inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O PASSAGGI RIUSCITI GIOCATORE (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato effettuerà un numero di passaggi riusciti/completati inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O PASSAGGI RIUSCITI GIOCATORE INC TS (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato effettuerà un numero di passaggi riusciti/completati inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O POSSESSO PALLA SQUADRA X INCL.SUPPL.
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, la squadra indicata avrà totalizzato una percentuale di possesso palla inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari e recupero.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e il report ufficiale diramati dall'organizzatore della manifestazione.

U/O PRIMO 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.
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 CARTELLINI
Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti:
1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI CARTELLINI 1T
Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi), nel corso del primo tempo dell'incontro di riferimento, sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI CARTELLINI CASA

Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) per la sola squadra di casa, sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI CARTELLINI CASA 1T

Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) per la sola squadra di casa, nel corso del primo tempo dell'incontro di riferimento, sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI CARTELLINI INTERVALLO DI X MIN

Occorre pronosticare se, nel solo intervallo indicato, il valore degli eventuali cartellini estratti (sia di ammonizione che di espulsione) sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale. Ogni giocatore può quindi ottenere un massimo di 3 punti:
1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari; sono esclusi il recupero ed 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI CARTELLINI OSPITE

Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) per la sola squadra ospite, sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.

- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI CARTELLINI OSPITE 1T

Occorre pronosticare se il valore totale dei cartellini estratti (sia gialli che rossi) per la sola squadra ospite, nel corso del primo tempo dell'incontro di riferimento, sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari ed eventuali minuti di recupero.
I punti attribuiti ai cartellini sono i seguenti:

- 1 punto per ogni cartellino giallo.
- 2 punti per ogni cartellino rosso.

Il secondo cartellino giallo preso dallo stesso giocatore, seguito dal cartellino rosso, non viene considerato nella somma totale; quindi ogni giocatore può ottenere un massimo di 3 punti: 1 cartellino giallo (+ 1 cartellino giallo) + 1 cartellino rosso = 3 punti.
La scommessa è riferita solo ai giocatori in campo; non sono prese in considerazione eventuali sanzioni effettuate dopo il fischio finale né quelle per giocatori già sostituiti, per quelli seduti in panchina, per dirigenti, allenatori e staff.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RESTO DEL MATCH

Occorre pronosticare se il numero di goal realizzati nel resto dell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) rispetto ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa vengono considerati solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
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 goal realizzati dopo il piazzamento della scommessa stessa:
Esempio:

- Lazio - Juventus (live) > U/O 1,5 Resto Del Match (1-0).
  Piazzi la scommessa quando il risultato reale è 1-0. La partita termina 2-1.
  Dal momento in cui hai piazzato la scommessa, la partita è finita 1-1.
  Esito vincente: "Over".

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

U/O RIGORI BATTUTI FASE CALCI DI RIGORE

Occorre pronosticare se la somma dei rigori battuti da entrambe le squadre, nella sola fase ai calci di rigore, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, non si considerano eventuali calci di rigore battuti durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.
Si specifica che:

- si conteggiano tutti i calci di rigore battuti, indifferentemente dall'esito degli stessi.
- non vengono presi in considerazione eventuali ripetizioni per scorrettezze ravvisate dello stesso rigore battuto.

Esempio:

- Fase calci di rigore: Juventus (5 rigori battuti) - Inter (4 rigori battuti).
- U/O 8,5 Rigori Battuti fase calci di rigore.
  Esito vincente: Over.
- U/O 9,5 Rigori Battuti fase calci di rigore.
  Esito vincente: Under.

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 RIGORI BATTUTI INCL. T.S.

Occorre pronosticare se la somma dei rigori battuti nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Il rigore viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Si specifica che:

- si conteggiano tutti i calci di rigore battuti, indifferentemente dall'esito degli stessi

- non vengono presi in considerazione eventuali ripetizioni per scorrettezze ravvisate dello stesso rigore battuto.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari ed esclusi i successivi calci di rigore.
Esempio:

- Serie A 2017/2018.
  Roma – Lazio (18/11/2017).
  Rigori tirati match: 2.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/13/ROMLAZ.
- Serie A 2017/2018.
  Bologna – Lazio (25/10/2017).
  Rigori tirati match: 1 > il rigore sbagliato da Ciro Immobile al 20' viene conteggiato.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/10/BOLLAZ.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RIGORI SEGNATI FASE CALCI DI RIGORE

Occorre pronosticare se la somma dei rigori realizzati da entrambe le squadre, nella sola fase ai calci di rigore, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, non si considerano eventuali calci di rigore realizzati durante i tempi regolamentari e/o supplementari dell'incontro di riferimento.
Si specifica che non vengono presi in considerazione eventuali ripetizioni per scorrettezze ravvisate dello stesso rigore battuto.
Esempio:

- Fase calci di rigore: Juventus (3 rigori segnati) - Inter (4 rigori segnati).
- U/O 6,5 Rigori Segnati fase calci di rigore.
  Esito vincente: Over.
- U/O 7,5 Rigori Segnati fase calci di rigore.
  Esito vincente: Under.

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 RIGORI SEGNATI INCL. T.S.

Occorre pronosticare se la somma dei rigori segnati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari ed esclusi i successivi calci di rigore.

Si specifica che il goal deve essere segnato direttamente dal battitore su calcio di rigore, “ribattuta” non inclusa.
Esempio:

- Serie A 2017/2018.
  Roma – Lazio.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/13/ROMLAZ.
  Champions League 2017/2018.
  Liverpool – Spartak Moskva.
  http://it.uefa.com/uefachampionsleague/season=2018/matches/index.html#/iv/match/2021676.
- Europei 2016.
  Germania – Francia.
  http://it.uefa.com/uefaeuro/season=2016/matches/round=2000450/match=2017906/index.html.
- Mondiali 2014.
  Brasile – Olanda.
  http://it.uefa.com/worldcup/season=2014/matches/round=2000300/match=2014945/postmatch/commentary/index.html.

Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fanno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SERIE RIGORI
Occorre pronosticare se la somma dei rigori realizzati al termine dei tempi supplementari nella partita di riferimento 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 fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O SOSTITUZIONI MATCH INCLUSI T.S.
Occorre pronosticare se il totale delle sostituzioni effettuate nell’incontro di riferimento da entrambe le squadre sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Lega Pro C (Girone B).
  AC Mestre – Ravenna Calcio (29/10/2017).
  www.lega-pro.com/live-sport-centre/.
  Sostituzioni Mestre: 5. Sostituzioni Ravenna: 5.

Se il valore prestabilito è U/O 8.5, l'esito scommessa risulterà: Over.

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

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

U/O SOSTITUZIONI 1T

Occorre pronosticare se il totale delle sostituzioni effettuate nel primo tempo dell'incontro di riferimento da entrambe le squadre sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa vale solo il primo tempo dei regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

Esempio:

- Lega Pro C (Girone A).
  Pisa – Livorno (26/11/2017)
  http://www.lega-pro.com/live-sport-centre/
  Sostituzioni 1T Pisa: 2. Sostituzioni 1T Livorno: 4.
  Se il valore prestabilito è U/O 5.5, l'esito scommessa risulterà: Over.

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

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

U/O SPETTATORI

Occorre pronosticare se il numero degli spettatori relativo all'incontro di riferimento 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:

http://www.legaseriea.it/it/sala-stampa/documentazione?categoria=&year=&month=&qs=spettatori

Esempi:

- Serie A.
  Milan - Chievo.
  (18/03/2018).
  Descrizione scommessa: U/O 48.000,5 spettatori.
  Spettatori: 49.701.
  Esito scommessa: Over.

http://www.legaseriea.it/uploads/default/attachments/documentazione/documentazione_m/911/files/allegati/1032/spettgiornata_2017_2018_29_giornata.pdf

- Mondiali (2014).
  Germania - Argentina.
  (13/07/2014).
  Descrizione scommessa: U/O 75.000,5 spettatori.
  Spettatori: 74.738.
  Esito scommessa: Under.
  http://resources.fifa.com/mm/document/tournament/competition/02/40/50/17/eng_64_0713_ger-arg_fulltime.pdf

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

U/O SQUADRA OSPITE
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati dalla sola squadra che gioca in trasferta, alla fine dei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
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.

U/O TEAM1 TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati dalla sola squadra di casa, nel tempo regolamentare "n" dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

U/O TEAM2 TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati dalla sola squadra ospite, nel tempo regolamentare "n" dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

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

U/O TEMPO X
Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati nel tempo regolamentare X dell'incontro di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O TIRI IN PORTA GIOCATORE INC TS (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri in porta effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O TIRI GIOCATORE
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O TIRI TOTALI GIOCATORE X (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O TIRI TOTALI GIOCATORE INC TS (LEGABILE)
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, la scommessa andrà a rimborso. Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento; in assenza di questi ultimi, sarà utilizzata la fonte video associata.

U/O TIRI IN PORTA

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri in porta sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Crotone - Spal 2-3.
  U/O Tiri In Porta 13,5.
  N° tiri in porta nell'incontro: 15.
  Esito scommessa: Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/26/CROSPA

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

U/O TIRI IN PORTA INCL. T.S.
Occorre pronosticare se la somma dei tiri in porta effettuati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI TOTALI
Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero di tiri totali sarà minore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Crotone - Spal 2-3.
  U/O Tiri Totali 20,5.
  N° tiri totali nell'incontro: 21.
  Esito scommessa: Over.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/26/CROSPA

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

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

U/O TIRI TOTALI INCL. T.S.
Occorre pronosticare se la somma dei tiri totali effettuati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE FUORI CASA NELLA GIORNATA
Occorre pronosticare se la somma delle squadre fuori casa che vinceranno, nel corso di una determinata giornata di campionato, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE IN CASA NELLA GIORNATA
Occorre pronosticare se la somma delle squadre di casa che vinceranno, nel corso di una determinata giornata di campionato, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Si fa riferimento ai soli tempi regolamentari più eventuale recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati alla data prevista o nei 3 giorni successivi.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ULTIMO MARCATORE
Bisogna pronosticare il giocatore che segna l'ultimo goal nei tempi regolamentari all'interno di una lista predefinita.
Nella lista oltre ai nomi dei calciatori, vengono forniti i seguenti esiti:
Nessun goal: il risultato sarà di 0-0;
Autorete: sarà certificato autorete anche se il calciatore è presente nella lista;
Altro: qualsiasi calciatore non presente nella lista.
NB: se un calciatore 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.

ULTIMO MARCATORE SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento (esito SI) o meno (esito NO).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro (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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

ULTIMO MARCATORE SI + 1X2
Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro.
- l'ultimo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

ULTIMO MARCATORE SI + DC IN
Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 3 esiti: Si + 1X; Si + 2; Altro.
L'esito "Altro" comprende il caso in cui

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro.
- l'ultimo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

ULTIMO MARCATORE SI + DC IN/OUT
Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 3 esiti: Si + 12; Si + X; Altro.
L'esito "Altro" comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro.
- l'ultimo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

ULTIMO MARCATORE SI + DC OUT
Occorre pronosticare l'esito finale della partita e se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Sono previsti 3 esiti: Si + X2; Si + 1; Altro.
L'esito "Altro" comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro.
- l'ultimo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

ULTIMO MARCATORE SI + GOAL/NO GOAL
Occorre pronosticare se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro e se entrambe le squadre segneranno almeno una rete (Goal) o meno (No Goal).
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro.
- l'ultimo goal dell'incontro è un'autorete.
- il match termina 0-0.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

ULTIMO MARCATORE SI + RISULTATO ESATTO
Occorre pronosticare il risultato esatto dell'incontro di riferimento e se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
È previsto l'esito "Altro" nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal dell'incontro.
- l'ultimo goal dell'incontro è un'autorete.
- l'incontro termina con altri risultati non elencati.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
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.

ULTIMO MARCATORE SI + SEGNA GOAL 1
Occorre pronosticare quale squadra effettuerà la prima rete e se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.
Sono previsti 3 esiti: Si + Casa; Si + Ospite; Altro.
L'esito Altro comprende il caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal.
- l'ultimo goal è un'autorete.
- il match termina 0-0.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMO MARCATORE SI + U/O

Occorre pronosticare se la somma dei goal realizzati sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito e se il calciatore indicato segnerà l'ultimo goal dell'incontro di riferimento.
È previsto l'esito Altro nel caso in cui:

- il marcatore indicato non segna l'ultimo goal.
- l'ultimo goal è un'autorete.
- il match termina 0-0.

Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore la cui eventuale segnatura è oggetto di scommessa, le scommesse verranno rimborsate.
Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMO MARCATORE SQ. CASA SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà l'ultimo goal per la squadra in casa nell'incontro di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.

In caso di mancata partecipazione all'incontro (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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

ULTIMO MARCATORE SQ. OSPITE SI/NO
Occorre pronosticare se il giocatore indicato segnerà l'ultimo goal per la squadra ospite nell'incontro di riferimento (esito SI) o meno (esito NO). Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
In caso di mancata partecipazione all'incontro (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 di un calciatore, anche se per un periodo temporalmente limitato, le scommesse sull'ipotetica segnatura vengono certificate.
Se il calciatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.
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.

UNO CONTRO TUTTI
Occorre pronosticare l'esito finale dell'incontro, eventuali tempi supplementari inclusi, tra il giocatore indicato e la squadra avversaria. Sono previsti 3 esiti.
Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore indicato segnerà almeno 1 goal in più rispetto a quelli della squadra avversaria.
Con l'esito "X" si pronostica che il giocatore indicato segnerà un numero di goal pari a quello della squadra avversaria o che la partita di riferimento terminerà 0 – 0.
Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore indicato segnerà un numero di goal inferiore a quello della squadra avversaria.
Se il giocatore non scenderà in campo tutte le scommesse saranno rimborsate.
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.

VINCE A 0 TEAM1 1T
Occorre pronosticare se la squadra di casa vincerà il primo tempo dell'incontro di riferimento senza subire nemmeno un goal.
Ai fini della scommessa vale solo il primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con il segno "Si" si pronostica che la squadra di casa vincerà il primo tempo senza subire goal.
Con il segno "No" si pronostica che la squadra di casa non vincerà il primo tempo o subirà almeno un goal nel primo tempo.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 casa 1T.
  Inter - Cagliari 1-0 (1T).
  Esito scommessa: Si.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/33/INTCAG
- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 casa 1T.
  Crotone - Lazio 1-1 (1T).
  Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/37/CROLAZ

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

VINCE A 0 TEAM1 2T
Occorre pronosticare se la squadra di casa vincerà il secondo tempo dell'incontro di riferimento senza subire nemmeno un goal.
Ai fini della scommessa vale solo il secondo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con il segno "Si" si pronostica che la squadra di casa vincerà il secondo tempo senza subire goal.
Con il segno "No" si pronostica che la squadra di casa non vincerà il secondo tempo o subirà almeno un goal nel secondo tempo.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 casa 2T.
  Sassuolo - Sampdoria 1-0 (2T).
  Esito scommessa: Si.

http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/36/SASSAM

- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 casa 2T.
  Sassuolo - Fiorentina 0-0 (2T).
  Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/34/SASFIO

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

VINCE A 0 TEAM2 1T

Occorre pronosticare se la squadra ospite vincerà il primo tempo dell'incontro di riferimento senza subire nemmeno un goal.
Ai fini della scommessa vale solo il primo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con il segno "Si" si pronostica che la squadra ospite vincerà il primo tempo senza subire goal.
Con il segno "No" si pronostica che la squadra ospite non vincerà il primo tempo o subirà almeno un goal nel primo tempo.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 ospite 1T.
  Benevento - Fiorentina 0-1 (1T).
  Esito scommessa: Si
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/9/BENFIO
- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 ospite 1T.
  Udinese - Bologna 1-0 (1T).
  Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/UDIBOL

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

VINCE A 0 TEAM2 2T

Occorre pronosticare se la squadra ospite vincerà il secondo tempo dell'incontro senza subire nemmeno un goal.
Ai fini della scommessa vale solo il secondo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
Con il segno "Si" si pronostica che la squadra ospite vincerà il secondo tempo senza subire goal.
Con il segno "No" si pronostica che la squadra ospite non vincerà il secondo tempo o subirà almeno un goal nel secondo tempo.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 ospite 2T.
  Torino - Lazio 0-1 (2T).
  Esito scommessa: Si.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/match-report/2017-18/UNICO/UNI/35/TORLAZ
- Serie A (2017/18).
  Vince a 0 ospite 2T.
  Genoa - Torino 1-1 (2T)
  Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/2017-18/UNICO/UNI/38/GENTOR

Ai fini della scommessa vale solo il secondo tempo regolamentare, inclusi eventuali minuti di recupero.
Nel caso di avvenimento posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
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 A "0" SI/NO
La scommessa consiste nell'individuare se, in una determinata partita, la squadra proposta otterrà una vittoria e, contemporaneamente, la squadra avversaria non effettuerà marcature.

VINCENTE ALMENO UN TEMPO SI/NO
La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra prescelta, al termine dell'incontro, tempi regolamentari compreso recupero, vince almeno uno dei tempi di gioco.

VINCENTE ENTRAMBI I TEMPI SI/NO
La scommessa consiste nel pronosticare se la squadra prescelta, al termine dell'incontro, tempi regolamentari compreso recupero, vince entrambi i tempi di gioco.

VINCONO TUTTE AL PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista vinceranno il proprio incontro al termine del primo tempo.
Con il segno “Si” si pronostica che tutte le squadre indicate vinceranno al termine del primo tempo.
Con il segno “No” si pronostica che almeno una delle squadre indicate perderà o pareggerà il proprio incontro al termine del primo tempo.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

VINCERANNO TUTTE
Occorre pronosticare se tutte le squadre nella lista vinceranno la propria partita di riferimento.
I possibili esiti sono SI, nel caso in cui tutte le squadre vincano, oppure NO, nel caso in cui almeno una delle quattro NON vinca il proprio incontro.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, o comunque non portato a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, la scommessa sarà nulla se singola o calcolata a quota 1,00 se inserita in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3 gg successivi), la giocata andrà a rimborso.

VINCERANNO TUTTE COPPA
Occorre pronosticare se tutte le squadre della lista vinceranno la propria partita di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore.
I possibili esiti sono:

- “Si”, nel caso in cui tutte le squadre indicate vinceranno il proprio incontro di riferimento.
- “No”, nel caso in cui almeno una delle squadre indicate non vincerà il proprio incontro.

Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

ANTEPOST SUL CALCIO:

1X2 AMMONIZIONI GIOCATORI MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, riceverà il maggior numero di cartellini gialli nella manifestazione di riferimento.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 riceverà più cartellini gialli del giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori riceveranno lo stesso numero di cartellini gialli.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 riceverà più cartellini gialli del giocatore 1.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 CARTELLINI ROSSI STORIA MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale tra le due squadre indicate avrà ricevuto, al termine della manifestazione di riferimento, il maggior numero di cartellini rossi nella storia della manifestazione stessa.
La certificazione della scommessa si riferisce alla classifica di tutti i tempi diramata dalla federazione internazionale.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  1X2 Cartellini Rossi della Storia dei Mondiali.
  Argentina vs Uruguay.
  (All-time rankings) Teams with the most Red cards:
  N° Cartellini Rossi Argentina in tutte le edizioni dei Mondiali: 8.
  N° Cartellini Rossi Uruguay in tutte le edizioni dei Mondiali: 8.
  Esito vincente: X.

http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/teams/

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

1X2 ESPULSIONI GIOCATORI MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale, tra i due giocatori indicati, riceverà il maggior numero di cartellini rossi nella manifestazione di riferimento.
Sono possibili tre esiti.

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore 1 riceverà più cartellini rossi del giocatore 2.
- Con l'esito "X" si pronostica che entrambi i giocatori riceveranno lo stesso numero di cartellini rossi.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore 2 riceverà più cartellini rossi del giocatore 1.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 GRUPPI MARCATORI

Occorre pronosticare chi segnerà il maggior numero di goal tra due gruppi di giocatori nell'incontro di riferimento.
Sono possibili tre esiti.

- Con il segno 1 si pronostica che il gruppo 1 segnerà un maggior numero di goal rispetto al gruppo 2.
- Con il segno X si pronostica che entrambi i gruppi segneranno lo stesso numero di goal.
- Con il segno 2 si pronostica che il gruppo 2 segnerà un maggior numero di goal rispetto al gruppo 1.

Se uno dei giocatori non dovesse entrare in campo durante la partita di riferimento oppure la partita venisse sospesa o annullata e non venisse recuperata nei tre giorni successivi alla data originaria, la giocata andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 MIGLIOR ATTACCO STORIA MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare quale tra le due squadre indicate avrà totalizzato, al termine della manifestazione di riferimento, il maggior numero di goal fatti nella storia della manifestazione stessa.
La certificazione della scommessa si riferisce alla classifica di tutti i tempi diramata dalla federazione internazionale.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  1X2 Miglior Attacco della Storia dei Mondiali.
  Brasile vs Germania.
  (All-time rankings) Goals Scored.
  N° Goal fatti dal Brasile in tutte le edizioni dei Mondiali: 221.
  N° Goal fatti dalla Germania in tutte le edizioni dei Mondiali: 224.
  Esito vincente: 2.
  http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/teams/index.html

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

1X2 PUNTI NEL GIRONE
La scommessa consiste nel pronosticare quale accoppiata di squadre delle due proposte da ADM otterrà la maggiore somma totale di punti al termine della fase a gironi.

- Con il segno 1 si pronostica la prevalenza numerica della somma di punti della prima accoppiata proposta.
- Con il segno X la parità della somma di punti delle accoppiate proposte.
- Con il segno 2 si pronostica la prevalenza numerica della somma di punti della seconda accoppiata proposta.

1X2 SQUADRE VARI CAMPIONATI
Occorre pronosticare quale delle due squadre proposte avrà, ad una certa giornata, il maggior numero di punti nelle rispettive classifiche dei campionati di riferimento.
La certificazione dei risultati avviene sulla base delle classifiche diramate dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento al termine delle "n" partite disputate dalle squadre oggetto di scommessa; si specifica quindi che il confronto tra le due squadre sarà relativo alla stessa giornata di schedulazione.

- Speciali Calcio.
  1X2 Squadre mix campionati.
  Punti al termine della 14^ giornata delle due manifestazioni:
  1X2 Punti Arsenal / Milan.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/classifica
  https://www.premierleague.com/tables

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione di entrambi gli esiti.
Ai fini della certificazione, fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora uno o più incontri delle squadre oggetto di scommessa non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento.

ACCOPPIATA IN ORDINE
Occorre pronosticare quali squadre saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica, al termine 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 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

ACCOPPIATA NON IN ORDINE
Occorre pronosticare quali squadre saranno al primo e al secondo posto della classifica, in qualsiasi ordine, al termine 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 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

ACCOPPIATA GRUPPO IN ORDINE (ACCOPPIATA IN ORDINE GIRONE)
Occorre pronosticare quali squadre saranno rispettivamente al primo e al secondo posto della classifica al termine del girone oggetto di scommessa.
La voce “Altro” contempla 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ACCOPPIATA NEL GRUPPO (ACCOPPIATA NON IN ORDINE GIRONE)
Occorre pronosticare quali squadre saranno al primo e al secondo posto della classifica, in qualsiasi ordine, al termine del girone oggetto di scommessa.
La voce "Altro" contempla 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALLENATORE ALLA SQUADRA SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il soggetto indicato allenerà la squadra riportata nell'avvenimento (Si) o meno (No).
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
Esempio:

- Speciali Calcio.
  Allenatore alla Juventus entro il 31/08/2019.
  - Guardiola alla squadra S/N.
    Esito vincente: No.
  - Mourinho alla squadra S/N.
    Esito vincente: No.
  - Sarri alla squadra S/N.
    Esito vincente: Si.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club di riferimento.

ALLENATORE ESONERATO SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data X, il soggetto indicato sarà esonerato dall'incarico, rassegnerà le dimissioni dal club o avrà comunque interrotto il suo rapporto da allenatore con il club.

- Esito "Si": esonero/dimissioni/interruzione del lavoro del tecnico entro la data X.
  Se il soggetto indicato fosse richiamato dalla stessa squadra, entro la data specificata, l'esito vincente sarà "Si".
- Esito "No": nessun esonero né dimissioni né interruzione del lavoro del tecnico entro la data X.

Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società, poiché non comporteranno un'interruzione nel lavoro del tecnico.

Ai fini della refertazione, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dal club.

Si specifica che la data di riferimento per la refertazione della scommessa è quella del giorno in cui ha effetto l'esonero.

Esempio:

- Comunicato ufficiale della Juventus (17/05/2019): "Massimiliano Allegri non siederà sulla panchina della Juventus nella prossima stagione 2019/2020".
  - Offerta: M. Allegri esonero/dimissioni/interruzione del lavoro entro il 26/05/2019 > Allegri in panchina > Esito vincente: No.

ALLENATORE AMMONITO SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se l'allenatore indicato, sarà ammonito (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

L'espulsione diretta non verrà considerata come ammonizione.

In caso di mancata partecipazione all'incontro dell'allenatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.

Esempio:

- Juventus - Inter.
  - Sarri Ammonito Si/No.
    Sarri (Juventus): cartellino rosso.
    Esito vincente: No.
  - Conte Ammonito Si/No.
    Conte (Inter): un cartellino giallo.
    Esito vincente: Si.

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

ALLENATORE ESPULSIONE SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se l'allenatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nei tempi regolamentari dell'incontro di riferimento.

In caso di mancata partecipazione all'incontro dell'allenatore indicato, la scommessa va a quota 1,00.

Esempio:

- Juventus - Inter.
  - Sarri Espulso Si/No.
    Sarri (Juventus): cartellino rosso.
    Esito vincente Si.
  - Conte Espulso Si/No.
    Conte (Inter): un cartellino giallo.

Esito vincente: No.

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

ALLENATORE SQUADRA X DATA Y

Occorre pronosticare chi sarà l'allenatore della squadra oggetto di scommessa, alla data indicata.

La voce "Altro" contempla tutti gli allenatori non espressamente indicati nella lista e il caso in cui il ruolo di allenatore del club risulti vacante.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede quanto presente nella sezione relativa allo staff tecnico nel sito ufficiale della società interessata e l'eventuale data e ora del comunicato ufficiale diramato dal club di riferimento.

ALLENATORE VINCE MANIFESTAZIONE X O Y

Occorre pronosticare se l'allenatore indicato vincerà la manifestazione X o Y (Si) o meno (No), entro la data proposta nell'avvenimento.

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

Ai fini della scommessa, si specifica che l'allenatore dovrà allenare la squadra al momento della vittoria.

Esempio:

- Corini allena squadra che vincerà Serie A o Serie B entro 30/06/2020.
  Esito vincente: Si.

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

ARBITRO DONNA ENTRO LA DATA

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, una persona di sesso femminile arbitrerà (Si) o meno (No) un incontro della manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa avviene sulla base dei dati prodotti dal sito ufficiale della lega di riferimento: http://www.aia-figc.it/organici/cana/

Esempio:

- Serie A.
  Donna arbitro nel campionato maschile di Serie A - entro il 30/06/2020.
  http://www.aia-figc.it/dettaglio.asp?ID=15191

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

ARBITRO FINALE MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale arbitro dirigerà la finale della manifestazione indicata.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Se l’arbitro presente nella lista non fischierà il calcio di inizio della finale della manifestazione, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ATLETA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X
Occorre pronosticare se il giocatore indicato parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si/No) entro una data X.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l’evento indicato.
Per partecipazione si intende l'effettiva presenza in campo, anche per pochi attimi, del giocatore indicato nel corso della manifestazione di riferimento.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ATLETA VINCE MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X
Occorre pronosticare se il giocatore indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si/No) entro una data X.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l’evento indicato.
Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore dovrà essere parte della rosa della squadra al momento della vittoria.
Se il giocatore indicato non parteciperà alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà ritenuta perdente.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

AVVERSARIO PROSSIMO TURNO
Occorre pronosticare quale sarà l'avversario della squadra oggetto di scommessa nella fase indicata nella descrizione dell'avvenimento.
È prevista la voce "Eliminata nel Girone/Fase" nel caso in cui la squadra oggetto di scommessa non passi al turno successivo.
Esempi:

- Mondiali (2014).
- Avversario Costa Rica agli Ottavi:
  Eliminata nel girone - Colombia - Grecia - Costa d'Avorio - Giappone.
  Esito vincente: Grecia.

http://www.fifa.com/worldcup/matches/round=255951/match=300186459/index.html#lineups#nosticky

- Avversario Italia agli Ottavi:
  Eliminata nel girone - Colombia - Grecia - Costa d'Avorio - Giappone.
  Esito vincente: Eliminata nel girone.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/groups/index.html

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

CAMBIO SQUADRA SI/NO

Occorre pronosticare se il giocatore indicato, al momento della chiusura della sessione di calciomercato di riferimento (estiva o invernale), avrà cambiato/lasciato squadra rispetto al periodo che precede l'apertura della sessione stessa.
Si specifica che:

- la scommessa sarà considerata vincente nel caso in cui, al momento della chiusura della sessione di calciomercato considerata, il giocatore indicato avrà rescisso il contratto con la squadra in cui ha militato prima della sessione stessa.
- la scommessa sarà considerata perdente nell'eventualità in cui il giocatore indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

CAMBIO SQUADRA SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato, al momento della chiusura della sessione di calciomercato di riferimento (estiva o invernale), avrà cambiato/lasciato squadra rispetto al periodo che precede l'apertura della sessione stessa.
Si specifica che:

- la scommessa sarà considerata vincente nel caso in cui, al momento della chiusura della sessione di calciomercato considerata, il giocatore indicato avrà rescisso il contratto con la squadra in cui ha militato prima della sessione stessa.
- la scommessa sarà considerata perdente nell'eventualità in cui il giocatore indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

CAPOCANNONIERE

Occorre pronosticare quale calciatore realizzerà il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la

miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

CAPOCANNONIERE CAMPIONATI TOP
Occorre pronosticare quale calciatore, risultato vincitore della classifica marcatori del proprio campionato, avrà segnato il maggior numero di goal rispetto agli altri capocannonieri dei 5 campionati Top.
I campionati Top sono i seguenti: Serie A - La Liga - Premier League - Ligue 1 - Bundesliga.
La voce “Altro” contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento sono considerate perdenti.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, i regolamenti e i dati ufficiali diramati dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento.

CAPOCANNONIERE GIRONE X
Occorre pronosticare quale giocatore risulterà essere il miglior marcatore del girone di appartenenza nella manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

CAPOCANNONIERE PROPRIA SQUADRA
Occorre pronosticare quale giocatore, al termine della manifestazione, avrà segnato il maggior numero di goal per la squadra proposta nella descrizione dell'avvenimento.
La voce “Altro” contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
Si specifica che la scommessa resterà comunque valida nel caso in cui il giocatore oggetto di scommessa cambi la squadra di appartenenza; per la determinazione dell'esito vincente si farà riferimento al numero di goal siglati nella sola squadra indicata nell'avvenimento.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

CAPOCANNONIERE SENZA GIOC. X
Occorre pronosticare quale calciatore, senza considerare quello proposto nella descrizione dell'avvenimento, avrà segnato il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista, ad esclusione del giocatore X.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

CESSIONE SQUADRA SI/NO
Occorre pronosticare se la proprietà della squadra X sarà ceduta entro la data specificata.
Per proprietà si intende la quota di controllo.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dal club.

CONVOCATO SI/NO (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il calciatore oggetto di scommessa sarà presente o meno nella lista dei convocati ad una determinata manifestazione.
Le scommesse effettuate sul giocatore di una squadra che non partecipa, si ritira o viene squalificata dalla manifestazione di riferimento, sono considerate valide.
Al fine della refertazione fa fede la lista definitiva dei convocati diramata dall'organizzatore della manifestazione.

DONNA ALLENATORE ENTRO LA DATA SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, una persona di sesso femminile allenerà (Si) o meno (No) una squadra della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Serie A.
  Prima donna ad allenare nel campionato maschile di Serie A entro il 31/12/2020.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dai club della manifestazione di riferimento e quanto riportato nella sezione relativa allo staff tecnico.

ESONERO/DIMISSIONI SI/NO
Occorre pronosticare se, entro la data specificata, il soggetto indicato sarà sollevato dall'incarico/si dimetterà dal ruolo ricoperto o avrà comunque interrotto il suo rapporto con il club (Si) o meno (No).

- Esito “Si”: esonero/dimissioni/interruzione del rapporto lavorativo entro la data X.
  Se il soggetto indicato fosse richiamato dalla stessa squadra, entro la data specificata, l'esito vincente sarà “Si”.
- Esito “No”: nessun esonero né dimissioni né interruzione del lavoro entro la data X.
  Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società, poiché non comporteranno un’interruzione nel lavoro del soggetto indicato.

Ai fini della refertazione, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dal club.
Si specifica che la data di riferimento per la refertazione della scommessa è quella del giorno in cui ha effetto l’esonero.
Esempio:

- Comunicato ufficiale della Roma (06/10/2016): “AS Roma e Walter Sabatini annunciano di aver deciso di terminare consensualmente il loro rapporto lavorativo con effetto a partire da domani, 7 ottobre 2016”.
- Offerta: W. Sabatini esonero/dimissioni/interruzione del lavoro entro il 31/12/2016.
  Esito vincente: Si.

ESORDIO CALCIATORE ENTRO LA DATA X

Occorre pronosticare se, entro una data stabilita, il calciatore indicato esordirà (Si) o meno (No) nella manifestazione di riferimento.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
Per esordio si intende la registrazione della prima presenza in campo, e dunque l'ingresso sul terreno di gioco come titolare o come subentro ad un compagno sostituito nel corso dell'incontro.
Esempi:

- Alessandro Bastoni esordirà in Nazionale Italiana Maggiore entro il 31/12/2020.
- Daniel Maldini esordirà in Serie A entro il 31.12.2020.

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

EVENTO 1^GOAL STAGIONE GIOC.X
Occorre pronosticare in quale occasione il giocatore specificato segnerà il primo goal in una manifestazione ufficiale all'interno della corrente stagione calcistica.
Sono presenti gli esiti ALTRO e NESSUNO.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fanno fede:

- le statistiche ufficiali dei siti delle manifestazioni di riferimento;
- i regolamenti ufficiali delle manifestazioni di riferimento;
- esclusivamente gli incontri disputati dal giocatore specificato con la maglia della prima squadra.

Non verranno prese in considerazione eventuali partite disputate dal giocatore specifico nelle categorie giovanili.
Esempio:
la scommessa consiste nel pronosticare in quale occasione il giocatore indicato (Totti) segnerà il primo goal all'interno della stagione calcistica 2015/2016:

- Primo Goal Stagione 2015/2016 TOTTI:
  la lista esiti è costituita da una serie di incontri disputati dal giocatore con la maglia della prima squadra all'interno di manifestazioni quali Serie A, Champions League…
  Roma - Verona (1^ di campionato).
  Roma - Juventus (2 ^ di campionato).
  Barcellona - Roma (1^ di Champions League).
  Club Brugge - Roma (1^ di Europa League).
  Altro.
  Nessuno.

FASE ELIMINAZIONE 6 ESITI
Occorre pronosticare in quale fase della manifestazione la squadra indicata verrà eliminata. Sono possibili 6 esiti.

- Con l'esito 1 si pronostica che la squadra X verrà eliminata nella fase a gironi.

- Con l’esito 2 si pronostica che la squadra X verrà eliminata negli ottavi di finale.
- Con l’esito 3 si pronostica che la squadra X verrà eliminata nei quarti di finale.
- Con l’esito 4 si pronostica che la squadra X verrà eliminata nelle semifinali.
- Con l’esito 5 si pronostica che la squadra X verrà eliminata in finale e sarà la seconda classificata della manifestazione di riferimento.
- Con l’esito 6 si pronostica che la squadra X non verrà eliminata in nessuna fase e sarà la vincitrice della manifestazione di riferimento.

La scommessa sarà rimborsata se la squadra indicata non parteciperà alla manifestazione.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

FINALE SQUADRE ITALIANE
Occorre pronosticare se, nella finale della manifestazione di riferimento, si affronteranno due squadre italiane (Si) o meno (No).
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

FINALE SQUADRE STESSA NAZIONE
Occorre pronosticare se, nella finale della manifestazione di riferimento, si affronteranno due squadre della stessa nazione (Si) o meno (No).
Sono previsti due esiti.

- Con l’esito “Si” si pronostica che si affronteranno due squadre della stessa nazionalità nella finale indicata.
- Con l’esito “No” si pronostica che non si affronteranno due squadre della stessa nazionalità nella finale indicata.

Esempi:

- Champions League (2017/2018).
- Finale squadre stessa nazione.
  Liverpool - Chelsea.
  Esito vincente: Si.
- Finale squadre stessa nazione.
  Real Madrid - Bayern Monaco.
  Esito vincente: No.

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

FUTURO DI UN PERSONAGGIO
Occorre pronosticare cosa farà il soggetto indicato entro la data X.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite, di chiusura dell’avvenimento, entro cui dovrà avvenire l’evento indicato.
L’avvenimento verrà sospeso all’ufficialità del nuovo incarico del soggetto indicato.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Esempi:

- Speciali Calcio.
  Futuro di un personaggio.
- Gianluigi Buffon entro il 30/09/2018.
  Lista di possibilità (Gioca in Francia - Gioca in USA - Gioca in Inghilterra - Gioca in Spagna - Gioca in Cina - Gioca al Parma - Dirigente sportivo - Staff tecnico della nazionale italiana) / Altro.
  Esito vincente: Gioca in Francia.
- Carlo Ancelotti entro il 19/08/2018.
  Lista di possibilità (Allena Napoli - Allena Milan - Allena Roma - Allena Psg - Allena Chelsea - Allena Bayern Monaco - Dirigente sportivo) / *Altro.*
  Esito vincente: Allena Napoli.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il sito/canale ufficiale del soggetto indicato e/o il comunicato ufficiale diramato dai club e dalle principali agenzie di stampa.

GIOCATORE X ALLA SQUADRA Y ALLA FINE CALCIOMERCATO SI/NO

Occorre pronosticare se, alla data proposta, il giocatore indicato farà parte della rosa ufficiale della squadra specificata.
Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore indicato, alla data proposta, farà parte della rosa ufficiale della squadra specificata.
Con l'esito "No" si pronostica che il giocatore indicato, alla data proposta, non farà parte della rosa ufficiale della squadra specificata.
La scommessa sarà considerata perdente se, alla data proposta:

- il giocatore indicato farà parte della rosa ufficiale di una squadra diversa da quella specificata.
- il giocatore indicato si ritirerà dalle competizioni.

Esempio:

- Giocatore X alla squadra Y.
  Calciomercato al 31/01/2019:
  Piatek al Milan (S/N).
  Esito vincente: Si.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

GIOCATORE ALLA SQUADRA

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il giocatore indicato farà parte della rosa ufficiale della squadra riportata nell'avvenimento.
Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore indicato, entro la data proposta, farà parte della rosa ufficiale della squadra riportata nell'avvenimento.
Con l'esito "No" si pronostica che il giocatore indicato, entro la data proposta, non farà parte della rosa ufficiale della squadra riportata nell'avvenimento.

La scommessa sarà considerata perdente se entro la data proposta:

- il giocatore indicato farà parte della rosa ufficiale di una squadra diversa da quella indicata.
- il giocatore indicato si ritirerà dalle competizioni.

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

- Calciomercato.
  Giocatore alla squadra.
  Cristiano Ronaldo alla Juventus entro il 31/08/2018 (S/N).
  Esito vincente: Si.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

GIOCATORE CON MENO GOAL MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, segnerà il minor numero di goal nella manifestazione di riferimento.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

GIOCATORE CON PIU' CARTELLINI MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, riceverà il maggior numero di cartellini nella manifestazione di riferimento.
Cartellini gialli e rossi hanno il medesimo valore, cioè 1.
Il cartellino rosso si conteggia solo a seguito di espulsione diretta; qualora sia esibito a seguito di doppia ammonizione non sarà conteggiato.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

GIOCATORE DI CLUB X SEGNA GOAL IN FINALE
Occorre pronosticare se un giocatore che ha concluso la stagione indicata nel club X segnerà un goal (Si) o meno (No) durante la finale della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Giocatore del Bayern Monaco 2013/14 segna goal in finale.
  Germania-Argentina 1-0 (M. Goetze 113').
  Esito vincente: Si.
  https://datencenter.dfb.de/en/data-center/people/mario-gotze/player

Ai fini della scommessa si prenderà in considerazione esclusivamente il club in cui i giocatori hanno concluso la stagione. Eventuali movimenti di calciomercato successivi non saranno considerati.
Se nessun giocatore che ha concluso la stagione indicata nel club X parteciperà alla manifestazione, la scommessa sarà ritenuta perdente.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X SEGNA CONTRO SQUADRA Y NELLA MANIF.
Occorre pronosticare se il giocatore X segnerà uno o più goal alla squadra Y durante almeno uno degli incontri previsti dalla manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scenderà in campo in nessuna partita contro la squadra Y, o in caso di avvenimento non avvenuto (es: X e Y non si incontrano in un torneo ad eliminazione), la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE NELLA TOP 11
Occorre pronosticare se il giocatore indicato rientrerà (Si) o meno (No) nella "Top 11" della formazione ideale della manifestazione di riferimento.
La certificazione della Top 11 avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Giocatore nella Top 11 - Messi Si/No.
  Esito vincente: No.

Se il giocatore indicato non parteciperà alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà ritenuta perdente.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X TITOLARE ALL'ESORDIO DEL TEAM Y NELLA MANIF.
Occorre pronosticare se il giocatore indicato scenderà in campo (Si) o meno (No) dal 1° minuto nel primo incontro ufficiale della squadra Y nella manifestazione di riferimento.
La scommessa verrà considerata perdente:

- se il giocatore indicato non scenderà in campo dal 1° minuto nell'incontro di esordio della squadra Y.
- se il giocatore indicato non sarà presente nella lista definitiva dei convocati diramata dall'organizzatore della manifestazione.
- se la squadra Y non dovesse partecipare alla manifestazione di riferimento.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

GIOCATORE TOP ASSIST VINCENTI MANIF.
Occorre pronosticare quale giocatore effettuerà il maggior numero di "assist vincenti" nella manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità di assist vincenti tra due o più giocatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la migliore media assist vincenti/minuti giocati.
Nel caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

GRUPPO DEL VINCENTE
La scommessa consiste nel pronosticare il girone di appartenenza della squadra vincitrice della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Gruppo Del Vincente.

Lista di possibilità.
Esito scommessa: Gruppo G.
http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/matches/index.html
http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/groups/index.html

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

IN TESTA ALLA DATA X

Occorre pronosticare quale squadra sarà al primo posto nella classifica della manifestazione di riferimento alla data X.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali partite rinviate oltre la data di competenza non saranno prese in considerazione.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

INCONTRO 1^ GOAL GIORNATA X

Occorre pronosticare in quale incontro verrà segnato il primo goal della giornata di riferimento.
Per "primo goal della giornata" si intende il goal più veloce ovvero quello che, a prescindere dalla data e dall'orario di inizio degli incontri della giornata X, sarà segnato nel minor tempo possibile.
La voce “Altro” contempla tutti gli incontri non in lista e la possibilità che non ci siano goal nella giornata X.
L’incontro non disputato o interrotto senza aver maturato esito verrà considerato perdente.
Ai fini della scommessa, si considera esclusivamente il minuto del goal, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro. In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A 2015/2016 (29^ Giornata).
  Juventus - Sassuolo (11/03/2016 20:45).
  Genoa - Torino (13/03/2016 ore 15:00).
  Dybala segna il primo goal per la Juventus al 36' minuto.
  Immobile segna il primo goal per il Torino al 4’ minuto.
  Altri goal della giornata segnati oltre il 4' minuto.
  Esito vincente: Genoa - Torino.

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

INCONTRO ULTIMO GOAL GIORNATA
Occorre pronosticare in quale incontro verrà segnato l'ultimo goal della giornata di riferimento. La voce "Altro" contempla tutti gli incontri non in lista e la possibilità che non ci siano goal nella giornata X.
L'incontro non disputato o interrotto senza aver maturato esito verrà considerato perdente.
Ai fini della scommessa, si considera esclusivamente il minuto del goal, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro. In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A 2015/2016 (29^ Giornata).
  Inter - Bologna (12/03/2016 ore 20:45).
  Lazio - Atalanta (13/03/2016 ore 20:45).
  Brienza segna l'ultimo goal per il Bologna al 90' minuto.
  Klose segna l'ultimo goal per la Lazio al 90' + 5' minuto.
  Altri goal della giornata segnati prima del 90' + 5'.
  Esito vincente: Lazio - Atalanta.

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

MANIFESTAZIONE ALL'ULTIMA GIORNATA
Occorre pronosticare se l'esito della manifestazione di riferimento sarà deciso all'ultimo turno (Si) o meno (No).
La certificazione si basa sui dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione al termine della penultima giornata; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica di una manifestazione, non saranno prese in considerazione.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Manifestazione all'ultima giornata Si/No.
  - Classifica ufficiale al termine della 37^ giornata:
    1) Juventus: 95.
    2) Napoli: 91.

    Esito vincente: No.

Qualora l'esito della manifestazione sia deciso da gare di spareggio successive all'ultimo turno, si considera vincente l'esito "Si".
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORI 1X2 INCONTRI ANDATA E RITORNO INC.SUPPL.
Occorre pronosticare quale, tra i due calciatori, segnerà il maggior numero di goal al termine

degli incontri di andata e ritorno disputati tra le due squadre di appartenenza nella manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno “1” si pronostica la prevalenza del primo giocatore proposto.
- Con il segno “X” si pronostica la parità nel numero di goal segnati, compreso il nessun goal per entrambi.
- Con il segno “2” si pronostica la prevalenza del secondo giocatore.

La scommessa risulterà valida nel caso in cui i due calciatori non cambieranno squadra tra le due partite di andata e ritorno della manifestazione.
In caso di mancata partecipazione di uno dei due calciatori ad entrambe le partite, le scommesse andranno a rimborso.
Un giocatore ha partecipato ad un incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORI 1X2 MANIF.
Occorre pronosticare chi tra i due giocatori proposti avrà realizzato, al termine di una determinata manifestazione, il maggior numero di goal.

- Con il segno 1 si pronostica la prevalenza del primo giocatore proposto.
- Con il segno X la parità nel numero di goal segnati.
- Con il segno 2 la prevalenza del secondo giocatore.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

METODO 1° GOAL STAGIONE GIOCATORE “X”
Occorre pronosticare con quale modalità verrà segnato il primo goal del giocatore specificato in una manifestazione ufficiale all’interno della corrente stagione calcistica.
Sono previsti 5 esiti.

1) *Punizione diretta*: il goal dovrà essere segnato direttamente da calcio di punizione del giocatore specifico (calcio di punizione indiretta o di seconda escluso). I tiri deviati contano a patto che il goal venga assegnato al giocatore specificato che ha calciato la punizione. Goal segnati da calcio d’angolo diretto senza nessuna deviazione saranno ritenuti validi.

2) *Rigore*: il goal deve essere segnato direttamente da calcio di rigore del giocatore specificato, ribattuta non inclusa.
3) *Colpo di Testa*: il goal deve essere siglato con il tocco finale di testa del giocatore specificato (eventuali deviazioni di piede non inclusi).
4) *Tiro*: tutti gli altri tipi di modalità di primo goal effettuati dal giocatore indicato non inclusi sopra.
5) *Nessun Goal:* nel caso in cui il giocatore specificato non segni alcun goal all'interno della stagione calcistica di riferimento.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fanno fede:

- le statistiche ufficiali dei siti delle manifestazioni di riferimento;
- i regolamenti ufficiali delle manifestazioni di riferimento;
- esclusivamente gli incontri disputati dal giocatore specificato con la maglia della prima squadra;
- non verranno prese in considerazione eventuali partite disputate dal giocatore specifico nelle categorie giovanili.

MIGLIOR ALLENATORE

Occorre pronosticare chi sarà il vincitore del premio come "Miglior Allenatore" della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Esempio:

- Miglior Allenatore.
  - Vince Panchina d'Oro - Serie A (2017/18).
    Lista di nomi / Altro.
    Esito scommessa: M. Allegri.
    http://www.legaseriea.it/it/sala-stampa/notizie/info/a-massimiliano-allegri-la-panchina-doro
  - Vince Panchina d'Argento - Serie B (2017/18).
    Lista di nomi / Altro.
    Esito scommessa: A. Andreazzoli.
    http://www.legab.it/ad-andreazzoli-la-panchina-dargento/
  - Vince Panchina d'Oro - Serie C (2017/18).
    Lista di nomi / Altro.
    Esito scommessa: P. Zanetti.
    https://www.lega-pro.com/mister-paolo-zanetti-vince-la-panchina-doro-della-serie-c/

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

MIGLIOR ASSISTMAN DEL GRUPPO MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli proposti, effettuerà il maggior numero di “assist vincenti” nel corso della manifestazione di riferimento.
In caso di parità di assist vincenti tra due o più giocatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la migliore media assist vincenti/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

MIGLIOR ATTACCO
Occorre pronosticare quale squadra segnerà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di più vincitori (parità di goal tra 2 o più squadre) per definire il miglior attacco del torneo, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra meglio classificata) oppure nel caso in cui quest’ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior attacco quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per definire il miglior attacco del torneo, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell’inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera miglior attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR ATTACCO GRUPPO - FASE A GIRONI
La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire il miglior attacco del gruppo, farà fede la classifica del girone di riferimento; si considera migliore attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIG. ATTACCO GRUPPO VIRTUALE - FASE A GIRONI

La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale proposto, la squadra che segnerà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire il miglior attacco del gruppo virtuale, farà fede il numero di punti conquistati al termine della fase a gironi; si considera vincente la squadra con il maggior numero di punti. Qualora permanesse la parità, per definire il miglior attacco del gruppo virtuale, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento; si considera miglior attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR COPPIA MARCATORI MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale accoppiata di marcatori, tra quelle presenti in una lista, realizzerà il maggior numero di goal al termine della manifestazione di riferimento.
In caso di parità nel numero di goal tra due o più coppie, si rimanda al regolamento vigente.
Le scommesse resteranno valide a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori oggetto di scommessa.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR DIFESA

Occorre pronosticare quale squadra subirà meno goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di più vincitori (parità di goal tra 2 o più squadre) per definire la miglior difesa del torneo, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra meglio classificata) oppure nel caso in cui quest'ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerata miglior difesa quella della squadra che si aggiudicherà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per definire la miglior difesa del torneo, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera miglior difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica

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

MIGLIOR DIFESA GRUPPO - FASE A GIRONI
La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il minor numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire la miglior difesa del gruppo, farà fede la classifica del girone di riferimento; si considera migliore difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR DIFESA GRUPPO VIRTUALE - FASE A GIRONI
La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale proposto, la squadra che subirà il minor numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire la miglior difesa del gruppo virtuale, farà fede il numero di punti conquistati al termine della fase a gironi; si considera vincente la squadra con il maggior numero di punti. Qualora permanesse la parità, per definire la miglior difesa del gruppo virtuale, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento; si considera miglior difesa quella della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR GIOCATORE COMPETIZIONE
Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di "miglior giocatore" della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
In caso di più vincitori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, 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.

MIGLIORE DELLA LISTA

Occorre pronosticare quale squadra, fra quelle presenti in una lista, realizzerà il miglior piazzamento al termine della manifestazione di riferimento.

Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa.

Nei casi di parità di piazzamento (es: tutte le squadre della lista vengono eliminate nello stesso turno o 2 o + squadre della lista, che avanzano maggiormente nel torneo, sono eliminate nella stessa fase), per definire la migliore squadra della lista, farà fede la classifica ranking diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento.

Si considera migliore squadra quella che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.

Esempi:

- Champions League 2017/18.
  Migliore della lista.
  Barcellona - Roma - Siviglia - Bayern Monaco - Juventus - Manchester City.
  Bayern Monaco e Roma: eliminate in Semifinale.
  Classifica Ranking UEFA delle squadre.
  Esito vincente: Bayern Monaco.
- Mondiali 2018.
  Migliore della lista.
  Belgio - Inghilterra - Uruguay - Brasile - Portogallo - Argentina - Spagna - Germania.
  Esito vincente: Belgio.

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

MIGLIORE SQUADRA DELLA CONFEDERAZIONE

Occorre pronosticare quale squadra, tra quelle appartenenti ad una specifica Confederazione, conquisterà il miglior piazzamento finale al termine della manifestazione.

Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa.

Nei casi di parità di piazzamento (es: tutte le squadre di una Confederazione vengono eliminate nello stesso turno o 2 o + squadre di una specifica Confederazione, che avanzano maggiormente nel torneo, sono eliminate nella stessa fase), per definire la migliore squadra della confederazione, farà fede la classifica ranking diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento.

Si considera migliore squadra quella che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
Esempi:

- Mondiali (2014).
  Migliore Squadra Confederazione.
  - CONMEBOL.
    Lista di possibilità.
    Esito vincente: Argentina.
  - UEFA.
    Lista di possibilità.
    Esito vincente: Germania.
  - CONCACAF.
    Lista di possibilità.
    Esito vincente: Costa Rica.
    http://www.fifa.com/worldcup/matches/round=255959/match=300186501/index.html#nosticky
  - CAF.
    Lista di possibilità.
    Algeria e Nigeria: eliminate agli Ottavi di finale.
    Classifica Ranking delle squadre.
    Algeria: 22° posto Ranking FIFA (858 punti).
    Nigeria: 44° posto Ranking FIFA (640 punti).
    Esito vincente: Algeria.
    http://www.fifa.com/fifa-world-ranking/ranking-table/men/rank=239/index.html
- Mondiali (2018).
  Migliore Squadra Confederazione.
  - CAF.
    Egitto, Marocco, Nigeria, Senegal, Tunisia: tutte eliminate ai Gironi.
    Classifica Ranking delle squadre.
    Egitto: 45° posto Ranking FIFA.
    Marocco: 41° posto Ranking FIFA.
    Nigeria: 48° posto Ranking FIFA.
    Senegal: 27° posto Ranking FIFA.
    Tunisia: 21° posto Ranking FIFA.
    Esito vincente: Tunisia.
    https://www.fifa.com/fifa-world-ranking/ranking-table/men/rank=287/caf.html

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

MIGLIORE SQUADRA DELLA NAZIONE

Occorre pronosticare quale squadra, tra quelle appartenenti ad una specifica nazione,

conquisterà il miglior piazzamento finale al termine della manifestazione di riferimento.
Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa.
Nei casi di parità di piazzamento (es: tutte le squadre di una nazione vengono eliminate nello stesso turno o 2 o + squadre di una specifica nazione, che avanzano maggiormente nel torneo, sono eliminate nella stessa fase), per definire la migliore squadra della nazione, farà fede la classifica ranking diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera migliore squadra quella che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

MIGLIORE SQUADRA GRUPPO VIRTUALE - FASE A GIRONI
Occorre pronosticare, in un gruppo virtuale proposto, la squadra che otterrà il maggior numero di punti al termine della fase a gironi.
Nei casi di parità, per definire la migliore squadra del gruppo virtuale, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera migliore squadra quella che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
Esempi:

- Mondiali (2014).
  Migliore Squadra Gruppo Virtuale.
  Brasile (gruppo A) - punti: 7.
  Spagna (gruppo B) - punti: 3.
  Costa Rica (gruppo D) - punti: 7.
  Italia (gruppo D) - punti: 3.
  Francia (gruppo E) - punti: 7.
  Germania (gruppo G) - punti: 7.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/groups/index.html
  Classifica mondiale delle squadre (Ranking):
  - Germania: 2° posto Ranking FIFA (1300 punti).
  - Brasile: 3° posto Ranking FIFA (1242 punti).
  - Francia: 17° posto Ranking FIFA (913 punti).
  - Costa Rica: 28° posto Ranking FIFA (762 punti).
    Esito vincente: Germania.
    http://www.fifa.com/fifa-world-ranking/ranking-table/men/rank=239/index.html

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

MODALITA' DELLA VITTORIA
La scommessa consiste nel pronosticare con quale esito si è concluso un avvenimento.
Gli esiti pronosticabili sono:
1) Vittoria squadra A ai tempi regolamentari.
2) Vittoria squadra A ai tempi supplementari.
3) Vittoria squadra A ai rigori.
4) Vittoria squadra B ai tempi regolamentari.
5) Vittoria squadra B ai tempi supplementari.
6) Vittoria squadra B ai rigori.

Nel caso in cui il torneo preveda un turno con andata e ritorno, ai fini della refertazione verrà considerata vincente la squadra che passerà il turno (o che vincerà il torneo).

NAZIONALITA' ARBITRO FINALE
Occorre pronosticare quale sarà la nazionalità dell'arbitro che dirigerà la finale della manifestazione indicata.
La certificazione si basa sui dati diramati dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Esempio:
- Champions League (2017/18).
  Nazionalità arbitro finale (Juventus - Real Madrid).
  Lista di nazioni / Altro.
  Germania (Felix Brich) - Inghilterra (Michael Oliver) - Italia (Gianluca Rocchi) / Altro.
  Esito vincente: Germania (Felix Brich).
  http://www.uefa.com/uefachampionsleague/history/seasons/topwinners/index.html#/iv/history/match/2019641

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

NAZIONALITA' DEL CAPOCANNONIERE
Occorre pronosticare quale sarà la nazionalità del capocannoniere della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A (2016/17).
  Nazionalità Capocannoniere.
  Capocannoniere: Dzeko.
  Esito vincente: Bosnia.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/squadre/roma/squadra
- Serie A (2017/18).
  Nazionalità Capocannoniere.
  Capocannoniere: Jorginho.
  Esito vincente: Italia.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a-tim/squadre/napoli/squadra

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

NAZIONE SQUADRA VINCENTE

Occorre pronosticare a quale nazione appartiene la squadra che vincerà la manifestazione.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

NON PERDE MAI

Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X non perderà (Si) o meno (No) nessun incontro della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON PERDE MAI IN CASA

Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X non perderà (Si) o meno (No) nessun incontro in casa della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.

Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON PERDE MAI IN TRASFERTA
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X non perderà (Si) o meno (No) nessun incontro in trasferta della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON VINCE MAI
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X non vincerà (Si) o meno (No) nessun incontro della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON VINCE MAI IN CASA
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X non vincerà (Si) o meno (No) nessun incontro in casa della manifestazione di riferimento.

Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON VINCE MAI IN TRASFERTA
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X non vincerà (Si) o meno (No) nessun incontro in trasferta della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON VINCE NESSUN TITOLO
Occorre pronosticare se la squadra indicata non vincerà alcun titolo (Si) o meno (No) nella stagione sportiva specificata nell'avvenimento.

- Con il segno "Si" si pronostica che la squadra indicata non vincerà titoli nella stagione specificata.
- Con il segno "No" si pronostica che la squadra indicata vincerà almeno un titolo nella stagione specificata.

I titoli di riferimento sono il Campionato Nazionale, la Coppa Nazionale, la Champions League o l'Europa League.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NON VINCE NESSUN TITOLO RANGE DI DATA

Occorre pronosticare se la squadra indicata non vincerà alcun titolo (Si) o meno (No) nel range di data specificato nella descrizione dell'avvenimento.

- Con il segno "Si" si pronostica che la squadra indicata non vincerà titoli nel range di data specificato.
- Con il segno "No" si pronostica che la squadra indicata vincerà almeno un titolo nel range di data specificato.

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

NUMERO GOAL DEL CAPOCANNONIERE

Si deve pronosticare la fascia, tra quelle proposte nella lista, che include il numero di goal segnati dal capocannoniere della manifestazione di riferimento.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

NUMERO TROFEI VINTI SQUADRA

Occorre pronosticare quale sarà, al termine della stagione sportiva specificata nell'avvenimento, il numero di trofei vinti dalla squadra indicata.
Per Trofei di una stagione sportiva si intende la vittoria dei seguenti titoli: Campionato Nazionale, Coppa Nazionale, Coppa Di Lega, Champions League o Europa League, Supercoppa Nazionale, Supercoppa Europea, Coppa Del Mondo Per Club.
Esempio:

- Speciali Calcio/Club:
  Numero Trofei Vinti Juventus (2018/2019).
  Esito vincente: 2.

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

ORDINE DI CLASSIFICA DEL GIRONE

Occorre pronosticare l'esatto ordine delle squadre che si classificheranno rispettivamente al 1°, 2°, 3°e 4° posto del girone di riferimento.
La voce "Altro" 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.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ORDINE DI CLASSIFICA PRIMO-QUARTA MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare l'esatto ordine delle squadre che si classificheranno rispettivamente al 1°, 2°, 3°e 4° posto al termine 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 squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione di riferimento 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.

PARTECIPA ALLA MANIFESTAZIONE E LA VINCE
Occorre pronosticare che la squadra indicata parteciperà e vincerà (Si) o meno (No) la manifestazione nell’anno indicata.
Esempio:

- Napoli partecipa e vince l’Europa League 2017/2018.
  Con l’esito “Si” si pronostica che il Napoli parteciperà e vincerà l’Europa League.
  Con l’esito “No” si pronostica che il Napoli parteciperà e non vincerà l’Europa League oppure non vi parteciperà.
  Esito vincente: No.

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

PASSAGGIO TURNO
Si deve pronosticare, nell'ambito di una determinata manifestazione, chi passerà il turno tra due squadre 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.

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

PEGGIOR ATTACCO
Occorre pronosticare quale squadra segnerà meno goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di più vincitori (parità di goal tra 2 o più squadre) per definire il peggior attacco del torneo, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra peggio classificata) oppure nel caso in cui quest’ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato meno turni eliminatori nel torneo o che si sarà peggio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato peggior attacco quello della squadra che perderà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per definire il peggior attacco del torneo, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell’inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera peggior attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica ranking.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PEGGIORE ATTACCO GRUPPO - FASE A GIRONI
La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che segnerà il minor numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire il peggiore attacco del gruppo, farà fede la classifica del girone di riferimento; si considera peggiore attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PEGGIORE ATTACCO DEL GRUPPO VIRTUALE - FASE A GIRONI
La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale proposto, la squadra che segnerà il minor numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire il peggiore attacco del gruppo virtuale, farà fede il numero di punti conquistati al termine della fase a gironi; si considera vincente la squadra con il minor numero di punti. Qualora permanesse la parità, per definire il peggior attacco del gruppo virtuale, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell’inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento; si considera peggior attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica ranking.

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

PEGGIORE DIFESA
Occorre pronosticare quale squadra subirà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di più vincitori (parità di goal tra 2 o più squadre) per definire la peggior difesa del torneo, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra peggio classificata) oppure nel caso in cui quest’ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato meno turni eliminatori nel torneo o che si sarà peggio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerata peggior difesa quella della squadra che perderà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per definire la peggior difesa del torneo, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell’inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera peggior difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica ranking.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PEGGIORE DIFESA GRUPPO - FASE A GIRONI
La scommessa consiste nel pronosticare, in uno specifico gruppo, la squadra che subirà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire la peggior difesa del gruppo, farà fede la classifica del girone di riferimento; si considera peggior difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PEGGIORE DIFESA GRUPPO VIRTUALE - FASE A GIRONI
La scommessa consiste nel pronosticare, in un gruppo virtuale proposto, la squadra che subirà il maggior numero di goal al termine della fase a gironi.
In caso di parità, per definire la peggior difesa del gruppo virtuale, farà fede il numero di punti

conquistati al termine della fase a gironi; si considera vincente la squadra con il minor numero di punti. Qualora permanesse la parità, per definire la peggior difesa del gruppo virtuale, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento; si considera peggior difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica ranking.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PERDE TUTTE IN CASA
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X perderà (Si) o meno (No) tutti gli incontri in casa della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PERDE TUTTE IN TRASFERTA
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X perderà (Si) o meno (No) tutti gli incontri in trasferta della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PERDE TUTTE

Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X perderà (Si) o meno (No) tutti gli incontri della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PIAZZATO SUL PODIO SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento.
In caso di parità di punti, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Piazzato sul podio Si/No.
  Roma.
  Esito scommessa: Si.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/classifica/2017-18

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

PIAZZATO SUL PODIO ENTRO DATA X
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, la squadra indicata (o l'atleta/soggetto) riuscirà (Si) o meno (No) a classificarsi nelle prime tre posizioni della manifestazione di riferimento.
In caso di parità di punti, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Se la squadra indicata (o l'atleta/soggetto) non parteciperà alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà ritenuta perdente.

Esempio:

- Serie A.
  Piazzato sul podio entro il 26/05/2019.
  Atalanta.
  Esito vincente: Si.
  http://www.legaseriea.it
- Pallone d'oro.
  Piazzato sul podio entro il 31/12/2019.
  Virgil van Dijk.
  Esito vincente: Si.
  https://www.francefootball.fr/

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

PIAZZAMENTO NEL GRUPPO DEL VINCENTE

La scommessa consiste nel pronosticare dove si piazzerà, nel proprio girone, la squadra che vincerà la manifestazione di riferimento.
Sono previsti i 2 possibili esiti:

- Con l'esito "1" si pronostica che la squadra vincitrice della manifestazione si piazzerà al 1° posto del proprio girone.
- Con l'esito "2" si pronostica che la squadra vincitrice della manifestazione si piazzerà al 2° posto del proprio girone.

Esempio:

- Mondiali (2006).
  Piazzamento Nel Gruppo Del Vincente.
  Esito vincente: 1.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/germany2006/index.html
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/germany2006/groups/index.html

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

PIU' PUNTI RANGE DI DATA

Occorre pronosticare quale squadra, tra le due indicate, farà il maggior numero di punti nel range di data considerato. Sono previsti 3 esiti: 1/X/2.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Più punti dal 18/02 al 18/03.
  Juventus - Napoli.
  Punti Juventus: 13.

Punti Napoli: 10.
Esito scommessa: 1.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione di entrambi gli esiti.
Ai fini della certificazione, fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Se uno o più incontri delle squadre indicate non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso, qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.
Esempio:

Juventus - Napoli Più punti dal 18/02 al 18/03.
25/02/2018: Juventus - Atalanta > rinviata e giocata il 14/03/2018 (incontro valido ai fini della scommessa).
http://www.legaseriea.it/uploads/default/attachments/comunicati/comunicati_m/7574/files/allegati/7627/175_-_serie_a_tim_-_recupero_juventus-atalanta.pdf

Non si prenderanno in considerazione i risultati delle partite eventualmente disputate all'interno del range di riferimento, ma afferenti a match da disputare e rinviati precedentemente al range stesso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PODIO IN ORDINE

Consiste nel pronosticare quali saranno le squadre che si classificheranno, in ordine, nei primi tre posti della classifica al termine 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 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PODIO NON IN ORDINE

Occorre pronosticare quali saranno le squadre che si classificheranno, non in ordine, nei primi tre posti della classifica al termine 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 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PORTIERE SEGNA NELLA MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se un portiere segnerà (Si) o meno (No) un goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

POSIZIONE IN CLASSIFICA
Occorre pronosticare quale sarà, al termine della manifestazione, la posizione in classifica della squadra indicata.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

POSIZIONE IN CLASSIFICA VINCENTE PLAYOFF
Occorre pronosticare quale sarà la posizione in classifica della squadra che si aggiudicherà i playoff della manifestazione di riferimento.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Se i playoff non si svolgeranno come da regolamento della manifestazione, si specifica che la scommessa andrà a rimborso.
Esempio:

- Serie B (2016/17).
  Posizione in classifica vincente playoff.
  Esito vincente: 5.
  https://figc.it/it/federazione/news/tfn-1-punto-di-penalizzazione-per-benevento-serie-b-catania-e-melfi-lega-pro/

https://s3.amazonaws.com/legaserieb/wp-content/uploads/2017/05/27064708/C.U._LNPB_n._116_del_19.05.2017_-_Classifica_finale_Serie_B_ConTe.it_2016-2017.pdf

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

POSSIBILE FINALE

Occorre pronosticare quali saranno le squadre che giocheranno la finale della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMA SQUADRA A SUBIRE GOAL DA GIOC. X

Occorre pronosticare quale sarà la prima squadra avversaria della manifestazione oggetto di scommessa a subire almeno un goal del giocatore proposto nella descrizione dell'avvenimento.
Esempio:

- Serie A (2018/2019).
  Prima squadra a subire goal da C. Ronaldo:
  (20/10/2018).
  Chievo - Lazio - Parma - Sassuolo - Frosinone - Bologna - Napoli - Udinese - Genoa - Altro - Nessuna.
  Esito vincente: Sassuolo.

La voce "Altro" comprende tutte le squadre non presenti in lista.
La voce "Nessuna" indica che il calciatore proposto non segnerà alcun goal nella manifestazione di riferimento.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, del giocatore indicato; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Le scommesse resteranno valide a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore oggetto di scommessa.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMA SQUADRA CHE BATTE X
Occorre pronosticare quale sarà la prima squadra a battere la squadra X indicata nell'avvenimento, relativamente alla manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" comprende tutte le squadre non presenti in lista.
La voce "Nessuna" indica che la squadra X risulterà imbattuta.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO MARCATORE PROSSIMA DOPPIETTA
Occorre pronosticare quale sarà il primo giocatore che, a partire dalla giornata indicata, segnerà due o più goal in un incontro della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" comprende qualsiasi giocatore non in lista e la possibilità che non ci siano doppiette.
Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.
Le scommesse effettuate sul giocatore il cui incontro non venga disputato o venga interrotto senza aver maturato esito saranno considerate valide.
In caso di parità nel numero di goal tra due o più giocatori, si considerano i minuti impiegati dal giocatore per segnare la doppietta, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro. In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.
Esempio:

- Serie A - 5^ Giornata.
  Primo Marcatore Prossima Doppietta.
  Lista di nomi / Altro.
  Perisic: 1 goal.
  Dybala: 2 goal (segna al 16' e 55').
  Immobile: 2 goal (subentrato al minuto 50' - segna al 55',70',75').
  Dybala ha impiegato 55 minuti per segnare la doppietta.
  Immobile ha impiegato 20 minuti.
  Esito vincente: Immobile.

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

PRIMO MARCATORE PROSSIMA TRIPLETTA
Occorre pronosticare quale sarà il primo giocatore che, a partire dalla giornata indicata, segnerà tre o più goal in un incontro della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" comprende qualsiasi giocatore non in lista e la possibilità che non ci siano triplette.

Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.
Le scommesse effettuate sul giocatore il cui incontro non venga disputato o venga interrotto senza aver maturato esito saranno considerate valide.
In caso di parità nel numero di goal tra due o più giocatori, si considerano i minuti impiegati dal giocatore per segnare la tripletta, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro.
In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.
Esempio:

- Liga - 5^ Giornata.
  Primo Marcatore Prossima Tripletta.
  Lista di nomi / Altro.
  Leo Messi: 4 goal (segna al minuto 20', 59', 62' 87').
  Simone Zaza: 3 goal (segna al minuto 55', 60', 63').
  Messi ha impiegato 62 minuti per segnare la tripletta, Zaza ne ha impiegati 63.
  Esito vincente: Messi.

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

PROMOSSA E QUALIFICATA IN EUROPA
Occorre pronosticare che la squadra indicata sarà promossa nella serie di categoria superiore del campionato nazionale di riferimento e che, nella stagione successiva, si qualificherà ad una determinata coppa europea o relativi preliminari, attraverso il proprio piazzamento in classifica.
Non sarà presa in considerazione la qualificazione ottenuta esclusivamente attraverso la vittoria della coppa nazionale.
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.
Esempi:

- Speciali Club/Speciali Calcio.
  Promossa in Serie A (della stagione 2018/2019) e Qualificata in Europa (Europa League o Champions League della stagione 2019/2020).
- Parma.
  Esito vincente: No.
- Venezia.
  Esito vincente: No.

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

PROMOSSA SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se la squadra indicata, al termine della stagione specificata nella descrizione dell'avvenimento, sarà promossa nella Serie Maggiore (Si) o meno (No), tenendo conto anche di eventuali playoff.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PROMOSSA SI/NO (NON LEGABILE)
Occorre pronosticare se la squadra indicata, al termine della stagione specificata nell'avvenimento, sarà promossa nella Serie Maggiore (Si) o meno (No), tenendo conto anche di eventuali playoff.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PROSSIMO ALLENATORE SOSTITUITO
Occorre pronosticare quale allenatore sarà il primo ad essere esonerato dall'incarico o a rassegnare le dimissioni dal club, nella manifestazione specificata nella descrizione dell'avvenimento.
La voce "Altro" contempla tutti gli allenatori non presenti in lista.
La voce "Nessuno" equivale all'esito Nessuna Squadra cambierà Allenatore.
L'arco temporale della scommessa è idealmente l'intero campionato; l'avvenimento verrà sospeso all'ufficialità dell'esonero/dimissioni dell'allenatore. Verranno a quel punto refertate le scommesse raccolte, e riaperto un nuovo avvenimento con una nuova lista esiti, comprendente il nuovo allenatore subentrante.
Si considera prima squadra a cambiare l'allenatore quella il cui esonero o le dimissioni vengono comunicate ufficialmente almeno un giorno prima rispetto alle altre.
In caso di esonero/dimissioni comunicate lo stesso giorno per due o più squadre, si rimanda alla normativa vigente.
Se un allenatore presente nella lista dovesse ritirarsi dalle competizioni, le scommesse accettate su di lui saranno considerate vincenti.

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

PROSSIMO MARCATORE DOPPIETTA GIORNATA X

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore che segnerà due o più goal nella giornata indicata della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" comprende qualsiasi giocatore non in lista e la voce "Nessuno" fa riferimento al caso in cui non ci saranno doppiette nella giornata indicata.
Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.
Le scommesse effettuate sul giocatore il cui incontro non venga disputato o venga interrotto senza aver maturato esito saranno considerate perdenti.
In caso di parità nel numero di goal tra due o più giocatori, si considerano i minuti impiegati dal giocatore per segnare la doppietta nella giornata indicata, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro. In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.
Esempio:

- Serie A - 33^ Giornata.
  Lista di nomi / Altro / Nessuno.
  Dzeko: 1 goal.
  Perotti: 1 goal.
  Perisic: 2 goal (segna al 26' e 55').
  Mertens: 2 goal (subentrato al minuto 60' - segna al 75',80',87').
  Altro. Nessuno.
  Perisic ha impiegato 55 minuti per segnare la doppietta.
  Mertens ha impiegato 20 minuti.
  Esito vincente: Mertens.

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

PROSSIMA SQUADRA ALLENATORE

Occorre pronosticare quale sarà, alla data di chiusura dell'avvenimento, la prossima squadra dell'allenatore oggetto di scommessa tra quelle presenti nella lista proposta.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
La voce "Nessuna" indica che l'allenatore proposto non allenerà nessuna squadra alla data di chiusura dell'avvenimento.
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.

PROSSIMA SQUADRA CALCIATORE X
Occorre pronosticare quale sarà, al momento della chiusura della sessione di calciomercato di riferimento (estiva o invernale), la prossima squadra del giocatore indicato rispetto al periodo che precede l'apertura della sessione stessa.
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
La voce "Nessuna", se presente, indica che il calciatore 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 calciomercato).
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.

PROSSIMO A SEGNARE AL PORTIERE
Occorre pronosticare, quale sarà il primo giocatore che, a partire dalla giornata indicata della manifestazione, segnerà al portiere proposto nell'avvenimento.
La voce "Altro" comprende tutti i giocatori non in lista, la possibilità che il primo goal subito sia un autogoal e che il portiere resti imbattuto.
Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUNTI SQUADRA NEL GIRONE
La scommessa consiste nel pronosticare i punti che la squadra indicata otterrà al termine della fase a gironi della manifestazione di riferimento.
Gli esiti possibili sono: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PUNTI TOTALI SQUADRA
Occorre pronosticare quanti punti otterrà la squadra indicata al termine del campionato di riferimento. Sono previsti 18 esiti:

a. < 20
b. 20 - 24
c. 25 - 29
d. 30 - 34

e. 35 - 39
f. 40 - 44
g. 45 - 49
h. 50 - 54
i. 55 - 59
j. 60 - 64
k. 65 - 69
l. 70 - 74
m. 75 - 79
n. 80 - 84
o. 85 - 89
p. 90 - 94
q. 95 - 99
r. > 99

Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

QUALIFICATA AI PLAYOFF

Occorre pronosticare se la squadra indicata otterrà un piazzamento utile per qualificarsi (Si) o meno (No) ai play-off della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Serie B 2017/2018.
  Perugia – Qualificata ai Play-off.
  Esito vincente: Si.

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.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Se i playoff non si svolgeranno come da regolamento della manifestazione, si specifica che la scommessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

QUALIFICATA IN EUROPA

Occorre pronosticare se, al termine del campionato nazionale di riferimento, la squadra indicata si qualificherà attraverso il proprio piazzamento in classifica (Si) o meno (No) ad una determinata coppa europea o relativi preliminari della stagione successiva.

Non sarà presa in considerazione la qualificazione ottenuta esclusivamente attraverso la vittoria della coppa nazionale.
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.
Esempio:

- Serie A (2016/17).
  Napoli - Qualificata in Europa 2017/2018.
  In questo caso è necessario pronosticare se il Napoli, al termine della Serie A 2016/2017, si qualificherà (Si) o meno (No) ad una Coppa europea (Champions League o Europa League) o ai relativi playoff della stagione 2017/2018.
  Esito vincente: Si.

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

QUALIFICATA SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata otterrà la qualificazione (Si) o meno (No) ad una determinata manifestazione entro la data specificata nell'avvenimento.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Roma: Qualificata in Champions League 2018/2019.
  Esito vincente: Si.
- Atalanta: Qualificata in Champions League entro il 2019.
  Esito vincente: Si.

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

RAGGIUNGE I SEDICESIMI SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) ai sedicesimi di finale della manifestazione di riferimento.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento.

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

RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) ai quarti di finale della manifestazione di riferimento.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE LA FINALE SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) alla finale per il primo posto della manifestazione di riferimento.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RETROCESSA SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata, al termine della stagione specificata nella descrizione dell’avvenimento, sarà retrocessa nella Serie Minore (Si) o meno (No), tenendo conto anche di eventuali playout.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

RIPESCATA SI/NO
Occorre pronosticare se la squadra indicata sarà ripescata (Si) o meno (No) nella manifestazione di riferimento dell'anno indicato.
Esempio:

- Italia ripescata ai Mondiali 2018.
  Esito vincente: No.

Ai fini della refertazione faranno fede il regolamento e la comunicazione ufficiale diramati dall'organizzazione della manifestazione di riferimento.

RITIRO GIOCATORE ENTRO DATA

Occorre pronosticare se il giocatore indicato si ritirerà dalle competizioni (Si) o meno (No) entro la data proposta.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite, di chiusura dell'avvenimento, entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
Sono previsti due esiti.

- Con l'esito "Si" si pronostica che il giocatore indicato, entro la data proposta, si ritirerà da ogni tipo di competizione agonistica.
- Con l'esito "No" si pronostica che il giocatore indicato, entro la data proposta, non si ritirerà da ogni tipo di competizione agonistica.

Esempio:

- Ritiro G. Buffon entro 20/05/2018.
  Esito vincente: No.

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

SALVEZZA SQUADRA ALLA DATA

Occorre pronosticare se la squadra indicata avrà matematicamente evitato, alla data proposta, la retrocessione nella Serie Minore, rimanendo nel campionato di riferimento.
Qualora il campionato di riferimento preveda la formula dei play out, per "Salvezza" si intende la certezza matematica che la squadra indicata eviti sia la retrocessione diretta che i play out.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Serie A 2017/2018.
  Salvezza Verona al 13/05/2018 (penultima giornata di campionato).
  - Con l'esito "Si" si pronostica la salvezza matematica del Verona in serie A, al termine della penultima giornata di campionato 2017/2018.
  - Con l'esito "No" si pronostica che il Verona non sarà matematicamente salvo al termine della penultima giornata di campionato di Serie A 2017/2018.

  Esito vincente: No.
- Serie B 2017/2018.
  Salvezza Salernitana al 12/05/2018 (penultima giornata di campionato).
  - Con l'esito "Si" si pronostica la salvezza matematica della Salernitana in serie B, al termine della penultima giornata di campionato 2017/2018.
  - Con l'esito "No" si pronostica che la Salernitana non sarà matematicamente salva al termine della penultima giornata di campionato di Serie B 2017/2018.

Esito vincente: Si.

Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEMIFINALISTA SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) alle semifinali della manifestazione di riferimento.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SEMPRE IN TESTA SI/NO

Occorre pronosticare se, nel range di data proposto, la squadra indicata si troverà sempre in prima posizione nella classifica della manifestazione di riferimento.
La certificazione si basa sui dati diramati dal sito ufficiale della manifestazione di riferimento al termine di ciascuna giornata prevista dal calendario ufficiale.
Nel caso in cui due o più squadre avranno lo stesso punteggio, si adotteranno i criteri di classifica del campionato in oggetto.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Napoli Sempre in testa dalla 7ª giornata.
  Esito vincente: No.
- Serie A (2018/19).
  Juventus Sempre in testa dalla 3ª giornata.
  Esito vincente: Si.

Nel caso in cui l’incontro della squadra oggetto di scommessa sia posticipato, sospeso o interrotto e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la scommessa resterà valida e farà fede la classifica ufficiale diramata dall’organizzatore della manifestazione.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SFIDA PANCHINE SI/NO ALLA DATA X

Occorre pronosticare se, entro la data specificata, si verificherà uno scontro in gare ufficiali tra le Squadre allenate dai Mister indicati nell'avvenimento, relativamente alla manifestazione oggetto di scommessa.
Esempi:

- Serie A (2018/19).
  Inzaghi S. - Inzaghi F. entro il 31/12/2018.
  Esito vincente: Si.
- Coppa Italia (2018/19).
  Inzaghi S. - Inzaghi F. entro il 31/12/2018.
  Esito vincente: No.
- Champions League (2018/19).
  Conte - Allegri entro il 31/12/2018.
  Esito vincente: No.

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

SORTEGGIO AVVERSARIO 1A FASCIA
Occorre pronosticare quale sarà l'avversario della squadra oggetto di scommessa che verrà estratto dalla prima urna durante i sorteggi relativi alla manifestazione di riferimento.
L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale dei gironi della competizione in oggetto

SORTEGGIO AVVERSARIO 2A FASCIA
Occorre pronosticare quale sarà l'avversario della squadra oggetto di scommessa che verrà estratto dalla seconda urna durante i sorteggi relativi alla manifestazione di riferimento.
L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale dei gironi della competizione in oggetto

SORTEGGIO AVVERSARIO 3A FASCIA
Occorre pronosticare quale sarà l'avversario della squadra oggetto di scommessa che verrà estratto dalla terza urna durante i sorteggi relativi alla manifestazione di riferimento.
L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale dei gironi della competizione in oggetto

SORTEGGIO AVVERSARIO 4A FASCIA
Occorre pronosticare quale sarà l'avversario della squadra oggetto di scommessa che verrà estratto dalla quarta urna durante i sorteggi relativi alla manifestazione di riferimento.
L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale dei gironi della competizione in oggetto

SORTEGGIO CHAMPIONS LEAGUE
Occorre pronosticare quale sarà il prossimo avversario in coppa della squadra oggetto di scommessa.
L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale della specifica fase della competizione di riferimento.

SORTEGGIO EUROPA LEAGUE
Occorre pronosticare quale sarà il prossimo avversario in coppa della squadra oggetto di scommessa.
L'esito è determinato dal sorteggio ufficiale della specifica fase della competizione di riferimento.

SQ. SEGNA PRIMO GOL GIORNATA X
Occorre pronosticare quale squadra segnerà il primo goal della giornata di riferimento.
Per "primo goal della giornata" si intende il goal più veloce ovvero quello che, a prescindere dalla data e dall'orario di inizio degli incontri della giornata X, sarà segnato nel minor tempo possibile.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non in lista e la possibilità che non ci siano goal nella giornata X.
Le scommesse effettuate sulla squadra il cui incontro non venga disputato o venga interrotto senza aver maturato esito saranno considerate perdenti.
Ai fini della scommessa, si considera esclusivamente il minuto del goal, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro. In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A 2015/2016 (29^ Giornata).
  Juventus - Sassuolo (11/03/2016 20:45).
  Genoa - Torino (13/03/2016 ore 15:00).
  Dybala segna il primo goal per la Juventus al 36' minuto
  Immobile segna il primo goal per il Torino al 4' minuto
  Altri gol della giornata segnati oltre il 4' minuto.
  Esito vincente: Torino.

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

SQ. SEGNA ULTIMO GOL GIOR. X
Occorre pronosticare quale squadra segnerà l'ultimo goal della giornata di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non in lista e la possibilità che non ci siano goal nella giornata X.
Le scommesse effettuate sulla squadra il cui incontro non venga disputato o venga interrotto senza aver maturato esito saranno considerate perdenti.
Ai fini della scommessa, si considera esclusivamente il minuto del goal, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro. In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A 2015/2016 (29^ Giornata).
  Inter - Bologna (12/03/2016 ore 20:45).
  Lazio - Atalanta (13/03/2016 ore 20:45).
  Brienza segna l'ultimo goal per il Bologna al 90' minuto.

Klose segna l'ultimo goal per la Lazio al 90' + 5' minuto.
Altri gol della giornata segnati prima del 90' + 5'.
Esito vincente: Lazio.

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

SQUADRA CON PIU GOAL NELLA GIORNATA

Occorre pronosticare quale squadra segnerà il maggior numero di goal nella giornata di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non in lista e la possibilità che non ci siano goal nella giornata X.
Le scommesse effettuate sulla squadra il cui incontro non venga disputato o venga interrotto senza aver maturato esito saranno considerate perdenti.
In caso di parità nel numero di goal tra due o più squadre, si considera il minuto del primo goal.
In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.
Esempio:

- Serie A 2016/2017 (1^ giornata).
  20/08/2016: Roma - Udinese 4-0.
  21/08/2016: Atalanta - Lazio 3-4.
  20/08/2016 e 21/08/2016: altri incontri con n° goal < 4 per squadra.
  Squadre con più goal della 1^ giornata: Roma e Lazio = 4 goal.
  Minuto 1° goal Roma: 65' Perotti (R).
  Minuto 1° goal Lazio: 15' Immobile.
  Esito vincente: Lazio.

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

SQUADRA CON PIU CONVOCATI MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale sarà la squadra di club con il maggior numero di giocatori convocati nella manifestazione indicata.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
Verrà presa in considerazione la squadra di appartenenza del giocatore al momento dell'ufficializzazione della lista definitiva dei convocati diramata dall'organizzatore della manifestazione.
In caso di due o più squadre con lo stesso numero di convocati si rimanda alla normativa vigente.
Esempio:

- Speciali Calcio/Speciali Club.
- Squadra di Serie A con più convocati ai Mondiali 2018.
  Juventus, Napoli, Inter, Milan, Roma, Lazio, Atalanta, Sassuolo, Altro.

- Squadra di Club con più convocati ai Mondiali 2014.
  Bayern Monaco (15), Manchester United (14), Barcellona (13), Juventus (12), Napoli (12), Real Madrid (12), Chelsea (12), Liverpool (10), Arsenal (10), PSG (10), Manchester City (10), Altro.
  http://www.fifadata.com/document/FWC/2014/pdf/FWC_2014_SquadLists.pdf

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e la lista definitiva dei convocati diramata dall'organizzatore della manifestazione.

SQUADRA CON PIU CONVOCATI NAZIONALE

Occorre pronosticare quale sarà la squadra di club con il maggior numero di giocatori convocati nella nazionale indicata che gareggerà nella manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
Verrà presa in considerazione la squadra di appartenenza del giocatore al momento dell'ufficializzazione della lista definitiva dei convocati diramata dall'organizzatore della manifestazione.
In caso di due o più squadre con lo stesso numero di convocati si rimanda alla normativa vigente.
Esempio:

- Speciali Club/Speciali Calcio.
- Squadra di Serie A con più convocati nell'Italia ai Mondiali 2022.
  Juventus, Napoli, Inter, Milan, Roma, Lazio, Altro.
- Squadra di Club con più convocati nella nazionale brasiliana ai Mondiali 2018.
  PSG, Manchester City, Juventus, Real Madrid, Liverpool, Altro.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e la lista definitiva dei convocati diramata dall'organizzatore della manifestazione.

SQUADRA CON PIÙ RIGORI A FAVORE

Occorre pronosticare a quale squadra verrà assegnato il maggior numero di rigori a favore nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicate nella lista.
Ai fini della scommessa, si considerano i rigori effettivamente battuti, indipendentemente dalla loro realizzazione.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA DEL CAPOCANNONIERE
Occorre pronosticare quale sarà la squadra di appartenenza del capocannoniere della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA NELLE PRIME 4
Occorre pronosticare se la squadra indicata si piazzerà (Si) o meno (No) tra le prime quattro classificate al termine della manifestazione di riferimento.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA PARTECIPA A MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X
Occorre pronosticare se la squadra indicata parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si/No) entro una data X.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l’evento indicato.
Esempio:
- Ghana partecipa al Mondiale entro 2026.
- Chieri Calcio andrà in Serie B entro la stagione 2021/2022.

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

SQUADRA SUPERA IL LIMITE DI X VITTORIE CONSECUTIVE SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata supererà (Si) o meno (No) il valore prestabilito di vittorie consecutive nella manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2019/20).
  Inter supera il limite di 17 vittorie consecutive S/N:
  N° vittorie consecutive in Serie A (2019/20):
  - 18 o più > Esito vincente: Si.
  - Fino a 17 > Esito vincente: No.

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

SQUADRA VINCE MANIFESTAZIONE ENTRO DATA

Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà la manifestazione di riferimento (Si/No) entro una data X.
Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.
Se la squadra indicata non parteciperà alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà ritenuta perdente.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA X PERDE ALMENO Y INCONTRI

Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X perderà almeno Y incontri della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Esempio:

- Serie A (2019/20).
  Juventus perde almeno 3 incontri nelle prime 10 giornate.
  - Con l'esito "Si" si pronostica che, nel range di data indicato, la Juventus perderà 3 o più incontri.
  - Con l'esito "No" si pronostica che, nel range di data indicato, la Juventus perderà 2 incontri o meno.

  Esito vincente: No.

Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della

certificazione; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA X SEGNA ALMENO Y GOAL IN OGNI MATCH MANIF.
Occorre pronosticare se la squadra X segnerà Y o più goal in ogni incontro della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No) (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T DIFFERENZA PUNTI
Occorre pronosticare quale squadra, tra le due proposte, avrà totalizzato, al termine della stagione indicata della manifestazione, la miglior differenza punti rispetto alla stagione precedente.
Esempio:
La scommessa è subordinata alla partecipazione delle squadre che hanno giocato la manifestazione indicata (es: serie A) l'anno precedente (es: 2014/15) a quello oggetto di scommessa (es: 2015/16).

- Serie A (2015/16).
- T/T Differenza punti Juventus - Lazio.
  Juventus 91 pti (2015/16) - 87 pti (2014/15) = 4 punti.
  Lazio 54 pti (2015/16) - 69 pti (2014/15) = -15 punti.
  Esito vincente: Juventus.

In caso di parità di differenza punti, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata nella stagione indicata nell'oggetto di scommessa (es: 2015/16).
Ai fini della refertazione, e per 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 GOAL FATTI MANIFESTAZIONE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale delle due squadre indicate segnerà più goal nel campionato di riferimento.
Esempio:

- Serie A (2015/16).
  T/T goal fatti manifestazione.

- Juventus - Napoli: 75-80.
  Esito vincente: Napoli.
- Sassuolo - Milan: 49-49.
  Esito vincente: Sassuolo.

In caso di parità di goal segnati, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata al termine del campionato.
Ai fini della refertazione, e per 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 GOAL SUBITI MANIFESTAZIONE (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale delle due squadre indicate subirà meno goal nel campionato di riferimento.
Esempio:

- Serie A (2015/16).
  T/T goal subiti manifestazione.
- Lazio - Bologna: 52-45.
  Esito vincente: Bologna.
- ChievoVerona - Bologna: 45-45.
  Esito vincente: ChievoVerona.

In caso di parità di goal subiti, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata al termine del campionato.
Ai fini della refertazione, e per 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 MARCATORI MANIF.
Occorre pronosticare quale dei due calciatori indicati segnerà più goal nella manifestazione di riferimento.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento vigente.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

T/T MIGLIOR ATTACCO (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale delle due squadre indicate segnerà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
In caso di più vincitori (parità di goal tra le 2 squadre) per definire il miglior attacco, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra meglio classificata) oppure nel caso in cui quest'ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior attacco quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per definire il miglior attacco, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento.
Si considera miglior attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
Ai fini della refertazione, e per 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 MIGLIOR DIFESA (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale delle due squadre indicate segnerà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
In caso di più vincitori (parità di goal tra le 2 squadre) per definire il miglior attacco, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra meglio classificata) oppure nel caso in cui quest'ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior attacco quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per definire il miglior attacco, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento.
Si considera miglior attacco quello della squadra che occupa la posizione più alta nella classifica ranking.
Ai fini della refertazione, e per 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 PEGGIOR ATTACCO (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale delle due squadre indicate segnerà meno goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
In caso di più vincitori (parità di goal tra le 2 squadre) per definire il peggior attacco, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra peggio classificata) oppure nel caso in cui quest'ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato meno turni eliminatori nel torneo o che si sarà peggio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato peggior attacco quello della squadra che perderà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per

definire il peggior attacco, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera peggior attacco quello della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica ranking. Ai fini della refertazione, e per 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 PEGGIOR DIFESA (LEGABILE)
Occorre pronosticare quale delle due squadre indicate subirà più goal nella manifestazione di riferimento (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
In caso di più vincitori (parità di goal tra le 2 squadre) per definire la peggior difesa, farà fede la classifica del torneo di riferimento (squadra peggio classificata) oppure nel caso in cui quest'ultimo sia ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato meno turni eliminatori nel torneo o che si sarà peggio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerata peggior difesa quella della squadra che perderà la finale stessa. Qualora permanesse la parità, per definire la peggior difesa, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento. Si considera peggior difesa quella della squadra che occupa la posizione più bassa nella classifica ranking. Ai fini della refertazione, e per 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 SQUADRE PUNTI TOTALI
Occorre pronosticare quale delle due squadre indicate totalizzerà più punti nella manifestazione di riferimento.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Esempio:

- Serie A (2015/16).
  T/T punti totali.
- Empoli - Genoa: 46-46.
  Posizione in classifica Empoli: 10.
  Posizione in classifica Genoa: 11.
  Esito vincente: Empoli.
- Torino - Atalanta: 45-45.
  Posizione in classifica Torino: 12.
  Posizione in classifica Atalanta: 13.
  Esito vincente: Torino.

Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Ai fini della refertazione, e per 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 SQUADRE TORNEO

Occorre pronosticare il vincente di un determinato confronto tra due squadre sulla base del piazzamento finale nella manifestazione di riferimento.
Sono possibili i seguenti esiti:

- Con il segno "1" si pronostica la prevalenza, nel piazzamento finale, della prima Squadra indicata.
- Con il segno "2" si pronostica la prevalenza, nel piazzamento finale, della seconda Squadra indicata.

Nei tornei ad eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata: nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale (per 1°/2° posto o eventualmente 3°/4°posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa.
Nei casi di parità (es: le 2 squadre a confronto vengano eliminate entrambe agli Ottavi), per definire l'esito, farà fede la classifica ranking delle squadre diramata il giorno prima dell'inizio della manifestazione dalla federazione internazionale di riferimento.
Si considera vincente la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

TEAM RAGGIUNGE LA FINALE + CALCIATORE GIOCA E SEGNA INCL.TS SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra X raggiungerà la finale della manifestazione di riferimento e se, durante la finale stessa, il calciatore indicato della squadra X scenderà in campo e segnerà almeno un goal.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari ed esclusi i successivi calci di rigore.
Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra X raggiunge la finale e il calciatore della squadra X gioca e segna.
Con l'esito "No" si pronostica che:

- squadra X raggiunge la finale e calciatore della squadra X non gioca
- squadra X raggiunge la finale e calciatore della squadra X gioca e non segna
- squadra X non raggiunge la finale.

La scommessa è inoltre considerata perdente:

- in caso di cessione del calciatore da parte della squadra X durante la manifestazione oggetto di scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento della manifestazione di riferimento ed i relativi dati ufficiali diramati

dall'organizzatore.

TRIO GRUPPO IN ORDINE (TRIO IN ORDINE GIRONE)
Occorre pronosticare quali squadre saranno rispettivamente al primo, secondo e terzo posto della classifica al termine del girone oggetto di scommessa.
La voce “Altro” contempla 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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.

TRIPLETE SQUADRA X
Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà (Si) o meno (No) il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League nella stessa stagione sportiva.
Le coppe Nazionali considerate sono le seguenti: Coppa Italia, Coppa di Francia, Fa Cup, DFB Pokal e Coppa del Re.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, i regolamenti e i dati ufficiali diramati dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento.

TRIPLETE TEAM X ENTRO LA DATA
Occorre pronosticare se, entro la data proposta, la squadra indicata vincerà (Si) o meno (No) il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la Champions League nella stessa stagione sportiva.
Le coppe Nazionali considerate sono le seguenti: Coppa Italia, Coppa di Francia, Fa Cup, DFB Pokal e Coppa del Re.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, i regolamenti e i dati ufficiali diramati dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento.

TRIPLETINO SQUADRA X
Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà (Si) o meno (No) il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e l'Europa League nella stessa stagione sportiva.
Le coppe Nazionali considerate sono le seguenti: Coppa Italia, Coppa di Francia, Fa Cup, DFB Pokal e Coppa del Re.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, i regolamenti e i dati ufficiali diramati dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento.

TRIS DI RETROCESSE
Occorre pronosticare le tre squadre, in qualsiasi ordine, che retrocederanno al termine del campionato di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione 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.

TUTTE ELIMINATE
Occorre pronosticare se tutte le squadre proposte saranno eliminate (Si) o meno (No) nella fase specificata della manifestazione di riferimento.
Esempio:
- Mondiali (2018).
  Svezia, Panama, Costa Rica Tutte Eliminate al 1°turno (Fase a Gironi).
- Con il segno “Si” si pronostica che tutte le squadre proposte saranno eliminate al primo turno durante i Mondiali 2018.
- Con il segno “No” si pronostica che almeno una delle squadre proposte non sarà eliminata al primo turno dei Mondiali 2018.
  Esito vincente: No.

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

TUTTE PASSANO IL TURNO
Occorre pronosticare se tutte le squadre proposte supereranno il turno (Si) o meno (No) della fase specificata della manifestazione di riferimento.
Esempio:
- Europa League (2018/19).
  Chelsea, Arsenal Superano tutte il turno delle Semifinali.
  Esito vincente: Si.

Ai fini della refertazione, e per 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 AMMONIZIONI GIOCATORE MANIF.

Occorre pronosticare se il numero di cartellini gialli ricevuti nella manifestazione di riferimento dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, i cartellini gialli conteggiati sono due.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, del giocatore indicato; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O AUTOGOAL SQUADRA X MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se il numero di autoreti realizzate nella manifestazione di riferimento dalla squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
Ai fini della refertazione, e per 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 DOPPIETTE MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, sarà segnato un numero di doppiette inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per doppietta si intende un numero di goal pari o superiore a 2, segnati dallo stesso giocatore nel singolo incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Mondiali (2018).
  U/O 3,5 doppiette Mondiali.
  N° doppiette segnate: 3.
  Esito vincente: Under.

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

U/O ESPULSIONI GIOCATORE MANIF.
Occorre pronosticare se il numero di cartellini rossi ricevuti nella manifestazione di riferimento dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, del giocatore indicato; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O ESPULSIONI SQUADRA MANIF.
Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, il numero di espulsioni ricevute dai giocatori della squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O GOAL GIOCATORE RANGE DI DATA
Occorre pronosticare se, nel range di data proposto, il numero di goal segnati nella manifestazione di riferimento dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro previsto nel range di data relativo alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.
Esempio:

- Champions League (2016/17).
  Fase a eliminazione diretta (15/02/2017 - 03/06/2017).
  Cristiano Ronaldo - U/O 8,5 Goal fatti.
  N° goal fatti Cristiano Ronaldo: 10.
  Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

U/O GOAL FATTI GIOCATORE MANIF.
Occorre pronosticare se il numero di goal segnati nella manifestazione di riferimento dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O GOAL FATTI SQUADRA MANIF.
Occorre pronosticare se il numero di goal segnati nella manifestazione di riferimento dalla squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O GOAL FATTI SQUADRA RANGE DI DATA
Occorre pronosticare se, nel range di data proposto, il numero di goal segnati nella manifestazione di riferimento dalla squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Girone d'andata.
  Milan - U/O 25,5 Goal fatti.
  N° goal fatti Milan: 24.
  Esito vincente: Under.

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

riferimento.

U/O GOAL GIOCATORE NELLE MANIFESTAZIONI
Occorre pronosticare se il numero di goal segnati dal giocatore indicato, nelle manifestazioni specificate nella descrizione dell'avvenimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro delle manifestazioni di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; al contrario, la scommessa risulterà valida se il giocatore indicato registrerà almeno una presenza in una delle manifestazioni specificate.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Esempio:

- Speciali Marcatori/Calcio.
- (Coppa del Re + Liga + Ch. League) 2014/15.
  C. Ronaldo - U/O 60,5 Goal fatti.
  N° Goal fatti Cristiano Ronaldo nelle 3 manifestazioni: 1+48+10 = 59.
  Esito vincente: Under.
- (Coppa del Re + Liga + Ch. League) 2015/16.
  C. Ronaldo - U/O 50,5 Goal fatti.
  N° Goal fatti Cristiano Ronaldo nelle 3 manifestazioni: 0+35+16 = 51.
  Esito vincente: Over.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dagli organizzatori delle manifestazioni di riferimento.

U/O GOAL SUBITI SQUADRA MANIF.
Occorre pronosticare se il numero di goal subiti nella manifestazione di riferimento dalla squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O GOAL SUBITI SQUADRA RANGE DI DATA
Occorre pronosticare se, nel range di data proposto, il numero di goal subiti nella manifestazione di riferimento dalla squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di

conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  Girone d'andata.
  Milan - U/O 25,5 Goal subiti.
  N° goal subiti Milan: 27.
  Esito vincente: Over.

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

U/O GOAL RANGE DI DATA

Occorre pronosticare se, nel range di data proposto, il numero complessivo di goal segnati nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.
Esempio:

- Mondiali (2018).
  Fase a eliminazione diretta (30/06/2018 – 15/07/2018).
  U/O 45.5 Goal fatti.
  N° goal fatti: 47.
  Esito vincente: Over.

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

U/O GOAL SUBITI PORTIERE MANIF.

Occorre pronosticare se il numero di goal subiti nella manifestazione di riferimento dal portiere indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in

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

U/O INCONTRI RINVIATI

Occorre pronosticare se, nel range indicato, il numero di incontri rinviati oltre il giorno inizialmente previsto dal calendario ufficiale della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, saranno conteggiati tutti quegli incontri che, per qualsiasi motivo, non termineranno il giorno inizialmente previsto dal calendario ufficiale della manifestazione perché rinviati, sospesi o interrotti e comunque non portati a conclusione.
La certificazione dei risultati avviene sulla base dei comunicati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e relativi esclusivamente al "rinvio/recupero" di una gara.
Si specifica che ai fini della scommessa non saranno prese in considerazione eventuali "variazioni anticipi/posticipi" comunicate dall'organizzatore della manifestazione.
Esempio:

- Serie A (2019/20).
  Girone di andata (dalla 1^ alla 16^ giornata).
  U/O 1,5 Incontri rinviati.
  N° Incontri rinviati: 2.
  Esito vincente: Over.

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

U/O INCONTRI RINVIATI MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se il numero di incontri rinviati oltre il giorno inizialmente previsto dal calendario ufficiale della manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, saranno conteggiati tutti quegli incontri che, per qualsiasi motivo, non termineranno il giorno inizialmente previsto dal calendario ufficiale della manifestazione perché rinviati, sospesi o interrotti e comunque non portati a conclusione.
La certificazione dei risultati avviene sulla base dei comunicati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione e relativi esclusivamente al "rinvio/recupero" di una gara.
Si specifica che ai fini della scommessa non saranno prese in considerazione eventuali "variazioni anticipi/posticipi" comunicate dall'organizzatore della manifestazione.
Esempio:

- Serie A (2017/18).
  U/O 8,5 Incontri rinviati.
  N° Incontri rinviati: 10.
  Esito vincente: Over.

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

U/O INCONTRI AI SUPPLEMENTARI

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, il numero di incontri che si concluderanno con lo svolgimento dei tempi supplementari, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa, non saranno conteggiati gli incontri che proseguiranno con i calci di rigore.

Esempio:

- Mondiali (2014).
  U/O 3,5 incontri ai supplementari.
  N° incontri conclusi ai supplementari: 4.
  Esito vincente: Over.

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

U/O INCONTRI AI RIGORI

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, il numero di incontri che si concluderanno con lo svolgimento dei calci di rigore, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

- Mondiali (2014).
  U/O 3,5 incontri ai rigori.
  N° incontri conclusi ai rigori: 4.
  Esito vincente: Over.

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

U/O MARCATORI CON X O PIU GOAL MANIF.

Occorre pronosticare se il numero dei giocatori che segneranno X o più goal nella manifestazione di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Esempio:

- Serie A (2017/18).
  U/O 8,5 marcatori con 15 o più goal manifestazione.
  N° marcatori con 15 o più goal: 7.
- Icardi 29 goal; Immobile 29 goal; Dybala 22 goal; Quagliarella 19 goal; Mertens 18 goal; Dzeko 16 goal; Higuain 16 goal.

- Altri marcatori: meno di 15 goal.
  Esito vincente: Under.

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

U/O PALI/TRAVERSE GIOCATORE MANIF.

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, il numero di pali/traverse colpiti dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PRESENZE GIOCATORE

Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, il numero di presenze del giocatore proposto sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Per "presenza" si intende l'effettiva presenza in campo, anche per pochi attimi, del giocatore indicato negli incontri della manifestazione di riferimento.
Si specifica che non verranno considerati, laddove presenti, eventuali playoff e playout.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Esempio:

- Serie A (2016/2017).
  U/O 10.5 presenze Mattia Perin.
  N° partite giocate da Mattia Perin: 16.
  Esito vincente: Over.

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

U/O PUNTI SQUADRA

Occorre pronosticare se, nel range di data proposto, il numero di punti ottenuti nella manifestazione di riferimento dalla squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.

Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI SQUADRA NELLA MANIF. (LEGABILE)
Occorre pronosticare se il numero di punti ottenuti nella manifestazione di riferimento dalla squadra indicata sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per 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 RIGORI GIORNATA
Occorre pronosticare se il numero totale di rigori effettivamente battuti nella giornata indicata della manifestazione di riferimento sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Il rigore viene preso in considerazione solamente quando viene effettivamente battuto, la sola assegnazione non è valida ai fini della certificazione della scommessa.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione e la scommessa resterà valida; se due o più incontri non vengono disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la scommessa andrà a rimborso, qualora non si sia raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della stessa.
Ai fini della refertazione, e per 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 RIGORI PARATI PORTIERE MANIF.
Occorre pronosticare se il numero di rigori parati nella manifestazione di riferimento dal portiere indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).

Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RIGORI SBAGLIATI GIOCATORE MANIF.
Occorre pronosticare se il numero di rigori sbagliati nella manifestazione di riferimento dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RIGORI SEGNATI GIOCATORE MANIF.
Occorre pronosticare se il numero di rigori segnati nella manifestazione di riferimento dal giocatore indicato sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito (Tempi supplementari inclusi; rigori di spareggio esclusi).
Se il giocatore indicato non scende in campo in nessun incontro della manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti il giocatore indicato.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TRIPLETTE MANIFESTAZIONE
Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, sarà segnato un numero di triplette inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.
Per tripletta si intende un numero di goal pari o superiore a 3, segnati dallo stesso giocatore nel singolo incontro, inclusi eventuali tempi supplementari.
Esempio:

- Mondiali (2018).
  U/O 3,5 triplette Mondiali.
  N° triplette segnate: 3.

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

ULTIMA ALLA DATA X
Occorre pronosticare quale squadra sarà all'ultimo posto nella classifica della manifestazione di riferimento alla data X.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di parità, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
Eventuali partite rinviate oltre la data di competenza non saranno prese in considerazione.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMA IN CLASSIFICA
Occorre pronosticare quale squadra sarà all'ultimo posto della classifica al termine del campionato di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate 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.
Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione 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.

ULTIMA SQUADRA NEL GIRONE
Occorre pronosticare quale squadra sarà all'ultimo posto della classifica al termine del girone oggetto di scommessa.
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 oggetto di scommessa 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.

ULTIMO MARCATORE GIORNATA X

Occorre pronosticare quale giocatore segnerà l'ultimo goal della giornata di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori non in lista e la possibilità che non ci siano goal nella giornata X.
Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.
Le scommesse effettuate sul giocatore il cui incontro non venga disputato o venga interrotto senza aver maturato esito saranno considerate perdenti.
Ai fini della scommessa, si considera esclusivamente il minuto del goal, indipendentemente dalla data e dall'orario di inizio dell'incontro. In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A 2015/2016 (29^ Giornata).
  Inter - Bologna (12/03/2016 ore 20:45).
  Lazio - Atalanta (13/03/2016 ore 20:45).
  Brienza segna l'ultimo goal in Inter - Bologna al 90' minuto.
  Klose segna l'ultimo goal in Lazio - Atalanta al 90' + 5' minuto.
  Altri gol della giornata segnati prima del 90' + 5'.
  Esito vincente: Klose.

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

VINCE CON X GIORNATE DI ANTICIPO

Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà matematicamente il campionato di riferimento con il numero di giornate di anticipo specificato (Si) o meno (No).
Esempio:

- Serie A (2006/07).
  Inter vince con 5 giornate di anticipo.
  Al termine della 33^ Giornata, ha un vantaggio di 16 punti dalla seconda classificata.
  Esito vincente: Si.

Eventuali penalizzazioni applicate prima e durante la manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCE LA PRIMA VOLTA SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà per la prima volta (Si) o meno (No) la manifestazione di riferimento.

Se la squadra indicata non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

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

VINCE SCONTRI DIRETTI
Occorre pronosticare se, nella manifestazione di riferimento, la squadra indicata vincerà (Si) o meno (No) tutti gli scontri diretti con le squadre riportate nella descrizione dell'avvenimento.
Esempio:

- Serie A (2018/2019).
  Juventus vince scontri diretti con Napoli, Milan, Lazio.
  Esito vincente: Si.

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

VINCE TUTTE IN TRASFERTA
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X vincerà (Si) o meno (No) tutti gli incontri in trasferta della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa valgono solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCE TUTTE PARTITE S/N
Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X vincerà (Si) o meno (No) tutti gli incontri della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della

certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE
Si deve pronosticare la squadra che vincerà la manifestazione di riferimento.
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 oggetto di scommessa 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.

VINCENTE+CAPOCANNONIERE
Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti della scommessa sulla squadra vincente e sul capocannoniere della manifestazione di riferimento, scegliendo tra le possibili combinazioni proposte.
La voce “Altro” 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.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, sarà considerato vincente il giocatore con la miglior media goal segnati/minuti giocati. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione 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.

VINC. CAMPIONATO CON BONUS
Occorre pronosticare quale squadra, al termine della manifestazione di riferimento, otterrà il punteggio più alto nella classifica finale, considerando gli eventuali bonus assegnati.
Il valore del bonus, in termini di punti, sarà presente nella descrizione dell’esito e dovrà essere addizionato, al termine del campionato, al punteggio totalizzato dalla squadra a cui

è riferito.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
Qualora l’offerta non riportasse tutte le squadre con il relativo bonus, si specifica che il punteggio delle squadre non proposte rimarrà invariato come certificato dalla classifica diramata dall’organizzatore della manifestazione.
La certificazione dei risultati avverrà quindi sulla base della classifica ufficiale della manifestazione con i punteggi delle squadre, comprensivi degli eventuali bonus/maggiorazioni.
In caso di parità di punti tra due o più squadre (con o senza bonus), si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Risulterà vincente la squadra che occupa la posizione più alta in classifica.
Esempi:

- Serie A (2010/11).
  Vince campionato con Bonus.
  Juventus (+20,5 Bonus) / Altro.
  Classifica finale campionato:
  1) Milan 82 punti.
  7) Juventus 58 punti.
  Risultato scommessa: Juventus (+20,5 Bonus) = 58 + 20,5 = 78,5 punti.
  Squadra con più punti: Milan.
  Esito vincente: Altro.
- Serie A (2011/12).
  Vince campionato con Bonus.
  Milan (+4,5 Bonus) / Altro.
  Classifica finale campionato:
  1) Juventus 84 punti.
  2) Milan 80 punti.
  Risultato scommessa: Milan (+4,5 Bonus) = 80 + 4,5 = 84,5 punti.
  Esito vincente: Milan (+4,5 Bonus).
- Serie A (2016/17).
  Vince campionato con Bonus.
  Roma (+4,5 Bonus). Napoli (+5,5 Bonus). Lazio (+10,5 Bonus).
  Milan (+10,5 Bonus). Inter (+15,5 Bonus) / Altro.
  Classifica finale campionato:
  1) Juventus 91 punti.
  2) Roma 87 punti.
  3) Napoli 86 punti.
  4) Atalanta 72 punti.
  5) Lazio 70 punti.
  6) Milan 63 punti.
  7) Inter 62 punti.
  Risultato scommessa:

Roma (+4,5 Bonus) = 87 + 4,5 = 91,5 punti.
Napoli (+5,5 Bonus) = 86 + 5,5 = 91,5 punti.
Lazio (+10,5 Bonus) = 70 + 10,5 = 80,5 punti.
Milan (+10,5 Bonus) = 63 + 10,5 = 73,5 punti.
Inter (+15,5 Bonus) = 62 + 15,5 = 77,5 punti.
Risultato scommessa: Roma e Napoli a pari punti. La Roma occupa una posizione più alta del Napoli nella classifica Lega Serie A.
Esito vincente: Roma (+4,5 Bonus).

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

VINC. CAMPIONATO CON HANDICAP

Occorre pronosticare quale squadra, al termine della manifestazione di riferimento, otterrà il punteggio più alto nella classifica finale, considerando gli eventuali handicap assegnati.
Il valore dell'handicap, in termini di punti, sarà presente nella descrizione dell'esito e dovrà essere sottratto, al termine del campionato, al punteggio totalizzato dalla squadra a cui è riferito.
La voce "Altro" contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
Qualora l'offerta non riportasse tutte le squadre con il relativo handicap, si specifica che il punteggio delle squadre non proposte rimarrà invariato come certificato dalla classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione.
La certificazione dei risultati avverrà quindi sulla base della classifica ufficiale della manifestazione con i punteggi delle squadre, comprensivi degli eventuali handicap.
In caso di parità di punti tra due o più squadre (con o senza handicap), si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Risulterà vincente la squadra che occupa la posizione più alta in classifica.

Esempi:

- Serie A (2013/14).
  Vince campionato con Handicap.
  Juventus (-10,5 Handicap) / Altro.
  Classifica finale campionato:
    1) Juventus 102 punti.
    2) Roma 85 punti.
  Risultato scommessa:
  Juventus (-10,5 Handicap) = 102 - 10,5 = 91,5 punti.
  Esito vincente: Juventus (-10,5 Handicap).
- Serie A (2010/11).
  Vince campionato con Handicap.

Milan (-16,5 Handicap). Inter (-10,5 Handicap). Napoli (-6,5 Handicap) / Altro.
Classifica finale campionato:

1) Milan 82 punti.
2) Inter 76 punti.
3) Napoli 70 punti.
4) Udinese 66 punti.

Risultato scommessa:
Milan (-16,5 Handicap) = 82 - 16,5 = 65,5 punti.
Inter (-10,5 Handicap) = 76 - 10,5 = 65,5 punti.
Napoli (-6,5 Handicap) = 70 - 6,5 = 63,5 punti.
Squadra con più punti: Udinese.
Esito vincente: Altro.

- Serie A (2017/18).
  Vince campionato con Handicap.
  Juventus (-10,5 Handicap). Napoli (-6,5 Handicap). Roma (-5,5 Handicap) / Altro.
  Classifica finale campionato:
  1) Juventus 95 punti.
  2) Napoli 91 punti.
  3) Roma 77 punti.

  Inter 72 punti.
  Risultato scommessa:
  Juventus (-10,5 Handicap) = 95 - 10,5 = 84,5 punti.
  Napoli (-6,5 Handicap) = 91 - 6,5 = 84,5 punti.
  Roma (-5,5 Handicap) = 77 - 5,5 = 71,5 punti.
  Risultato scommessa: Juventus e Napoli a pari punti. La Juventus occupa una posizione più alta del Napoli nella classifica Lega Serie A.
  Esito vincente: Juventus.

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

VINC. MARCATORE CON HANDICAP

Occorre pronosticare quale calciatore segnerà il maggior numero di goal nella manifestazione di riferimento, considerando gli eventuali handicap assegnati.
Il valore dell'handicap, in termini di goal, sarà presente nella descrizione dell'esito e dovrà essere sottratto, al termine del campionato, al numero di goal del giocatore a cui è riferito.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
Si specifica che il numero di goal dei marcatori non proposti rimarrà invariato come certificato dalla classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione.
La certificazione dei risultati avverrà quindi sulla base della classifica marcatori ufficiale della

manifestazione, comprensivi degli eventuali handicap.
In caso di parità di reti segnate tra due o più marcatori con handicap, sarà considerato vincente il giocatore che ha segnato più goal al netto degli handicap. In caso di ulteriore parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Serie A (2016/17).
  Vince Marcatore con Handicap.
  Dzeko (-7,5 Handicap). Mertens (-3,5 Handicap). Belotti (-1,5 Handicap) / Altro.
  Classifica finale marcatori:
  1) Dzeko 29 goal.
  2) Mertens 28 goal.
  3) Belotti 26 goal.
  4) Higuain 24 goal.
  4) Icardi 24 goal.
  Risultato scommessa:
  Dzeko (-7,5 Handicap) = 29 - 7,5 = 21,5 goal.
  Mertens (-3,5 Handicap) = 28 - 3,5 = 24,5 goal.
  Belotti (-1,5 Handicap) = 26 - 1,5 = 24,5 goal.
  Risultato scommessa: Mertens e Belotti a pari goal. Mertens ha segnato più goal di Belotti al netto degli handicap nella classifica marcatori Lega Serie A.
  Esito vincente: Mertens.

La scommessa resterà valida a prescindere dai movimenti di calciomercato riguardanti i giocatori indicati.
Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa alla manifestazione di riferimento 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.

VINCENTE CARTELLINI VERDI
Occorre pronosticare quale squadra riceverà più cartellini verdi nella manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE DIFFERENZA PUNTI

Occorre pronosticare quale squadra avrà totalizzato, al termine della stagione indicata della manifestazione, la miglior differenza punti rispetto alla stagione precedente.
La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.
La scommessa è subordinata alla partecipazione delle squadre che hanno giocato la manifestazione indicata (es: serie A) l’anno precedente (es: 2014/15) a quello oggetto di scommessa (es: 2015/16).
Esempio:

- Serie A (2015/2016).
  Differenza Punti Serie A Stagione 2015/16:
  Juventus 91 pti (2015/16) - 87 pti (2014/15) = 4 punti.
  Napoli 82 pti (2015/16) - 63 pti (2014/15) = 19 punti.
  Roma 80 pti (2015/16) - 70 pti (2014/15) = 10 punti.
  Fiorentina 64 pti (2015/16) - 64 pti (2014/15) = 0 punti.
  Lazio 54 pti (2015/16) - 69 pti (2014/15) = -15 punti.
  Altro < 19 punti.
  Esito vincente: Napoli.

In caso di parità di differenza punti, sarà ritenuta vincente la squadra meglio classificata nella stagione indicata nell’oggetto di scommessa (es: 2015/16).
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE DOPPIA CHANCE
Occorre pronosticare se una delle due squadre indicate vincerà (Si) o meno (No) la manifestazione di riferimento.

- Con l’esito “Si” si pronostica che una delle due squadre indicate vincerà la manifestazione.
- Con l’esito “No” si pronostica che nessuna delle due squadre vincerà la manifestazione.

Se una o entrambe le squadre indicate non prenderanno parte alla manifestazione di riferimento, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.
Esempio:

- Mondiale (2014).
  Vincente Doppia Chance.
  Argentina o Belgio (S/N).
  Esito vincente: No.
  Brasile o Paesi Bassi (S/N).
  Esito vincente: No.
  Germania o Francia (S/N).
  Esito scommessa: Si.

http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/index.html
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE GIRONE ANDATA
Occorre pronosticare quale squadra conquisterà il maggior numero di punti nel solo girone d'andata del campionato di riferimento.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si adotteranno i criteri di classifica avulsa stabiliti dal regolamento del campionato in oggetto, applicati al solo girone di andata.
In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.
Nell'eventualità di partite rinviate che non influenzano l'esito della scommessa, si procederà alla refertazione; in caso contrario, si attenderà il recupero delle stesse.
Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio del girone di andata, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Al contrario eventuali sanzioni applicate dopo il termine del girone di andata non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE GIRONE DI RITORNO
Occorre pronosticare quale squadra conquisterà il maggior numero di punti nel solo girone di ritorno del campionato di riferimento.
In caso di parità di punti tra due o più squadre, si adotteranno i criteri di classifica avulsa stabiliti dal regolamento del campionato in oggetto, applicati al solo girone di ritorno.
In caso di ulteriore parità si rimanda alla normativa vigente.
Non si prenderanno in considerazione i risultati delle partite eventualmente disputate nel corso del girone di ritorno, ma afferenti a match del girone di andata.
Eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante il girone di ritorno, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.
Al contrario eventuali sanzioni applicate prima dell'inizio del girone di ritorno e dopo il termine dello stesso, non saranno conteggiate.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE GRUPPO (LEGABILE)
Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nel gruppo/girone di appartenenza della manifestazione di riferimento.
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 la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE MANIFESTAZIONI X + Y
Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà (Si) o meno (No) entrambe le manifestazioni specificate nella descrizione dell'avvenimento.
Con l'esito "Si" si pronostica che la squadra indicata vincerà entrambe le manifestazioni.
Con l'esito "No" si pronostica che la squadra indicata non vincerà entrambe le manifestazioni.
Se la squadra indicata non prenderà parte ad una o ad entrambe le manifestazioni, la scommessa sarà ritenuta perdente.
Esempi:

- Speciali calcio.
- Vince Serie A 2017/2018 + Serie A 2018/2019.
  Juventus vincente manifestazioni X + Y (S/N).
  Esito vincente: Si.
- Vince Mondiali 2018 + Europei 2020.
  Italia vincente manifestazioni X + Y (S/N).
  Esito vincente: No.

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

VINCENTE PALLONE D'ORO
Occorre pronosticare chi sarà il vincitore del premio "Golden Ball" conferito dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Vincente pallone d'oro (Golden Ball).
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: L. Messi.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/awards/index.html
- Confederations Cup (2017).
  Vincente pallone d'oro (Golden Ball).
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: J. Draxler.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html

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

VINCENTE SCARPA D'ORO

Occorre pronosticare chi sarà il vincitore del premio "Golden Boot" conferito dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Vincente scarpa d'oro (Golden Boot).
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: J. Rodriguez.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/awards/index.html
- Confederations Cup (2017).
  Vincente scarpa d'oro (Golden Boot).
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: T. Werner.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html

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

VINCENTE GUANTO D'ORO

Occorre pronosticare chi sarà il vincitore del premio "Golden Glove" conferito dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce "Altro" contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.
In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Vincente guanto d'oro (Golden Glove).
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: M. Neuer.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/index.html
- Confederations Cup (2017).
  Vincente guanto d'oro (Golden Glove).
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: C. Bravo.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html

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

riferimento.

VINCENTE PREMIO FAIR PLAY
Occorre pronosticare chi sarà il vincitore del premio “Fair Play” conferito dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Confederations Cup (2017).
  Vincente premio fair play.
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: Germania.
  http://www.fifa.com/confederationscup/awards/index.html
- Mondiali (2014).
  Vincente premio fair play.
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: Colombia.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/index.html

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

VINCENTE PREMIO MOST ENTERTAINING TEAM
Occorre pronosticare chi sarà il vincitore del premio “Most Entertaining Team” conferito dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista.
In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Mondiali (2006).
  Vincente premio most entertaining team.
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: Portogallo.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/germany2006/index.html

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

VINCENTE PREMIO BEST YOUNG PLAYER
Occorre pronosticare chi sarà il vincitore del premio “Best Young Player” conferito dall’organizzatore della manifestazione di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutti i giocatori non espressamente indicati nella lista.

In caso di parità si rimanda al regolamento vigente.
Esempio:

- Mondiali (2014).
  Vincente premio best young player.
  Lista di nomi / Altro.
  Esito vincente: P. Pogba.
  http://www.fifa.com/worldcup/archive/brazil2014/awards/index.html

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

VINCENTE SENZA SQUADRA X

Occorre pronosticare quale squadra, senza considerare quella proposta nella descrizione dell'avvenimento, otterrà il miglior piazzamento nella classifica del campionato di riferimento.
La voce “Altro” contempla tutte le squadre non espressamente indicate nella lista, ad esclusione della squadra X.
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 oggetto di scommessa 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.

VITTORIE CASALINGHE SI/NO

Occorre pronosticare se, nel range di data indicato, la squadra X vincerà (Si) o meno (No) tutti gli incontri in casa della manifestazione di riferimento.
Ai fini della scommessa si considerano solo i tempi regolamentari, inclusi eventuali minuti di recupero.
Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.
Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.
Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RECORD

RECORD MANIFESTAZIONE

RECORD AUTOGOAL IN UN INCONTRO
Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, il numero di autogoal effettuati sarà tale da registrare un nuovo record (Si) o meno (No).
La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione, unitamente alle informazioni riportate nella specifica nota tecnica.
Esempio:
Record imbattuto di autogoal in un incontro di Serie A: 4.

- Inter - Catania (Serie A 1960/61).
  https://www.transfermarkt.it/spielbericht/index/spielbericht/2392772https://sport.sky.it/calcio/serie-a/2018/02/06/serie-a-record-curiosi.html
- Serie A (2018/19).
  Record autogoal in un incontro (S/N).
  N° autogoal in un incontro di Serie A (2018/19):
  5 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 4 > Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/calendario-e-risultati

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.

RECORD DEL MARCATORE X IN UN INCONTRO
Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, il marcatore indicato segnerà un numero di goal tale da far registrare un nuovo record (Si) o meno (No) per la manifestazione di interesse.
La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione, unitamente alle informazioni riportate nella specifica nota tecnica.
Esempio:

Record imbattuto di un marcatore in un incontro della Serie A: 6 goal di Sivori e Piola.
https://www.transfermarkt.co.uk/serie-a/toreprospiel/wettbewerb/IT1

- Sivori in Juventus - Inter (Serie A 1960/1961).
  http://calcio-seriea.net/tabellini/1960/8626/
- Piola in Pro Vercelli - Fiorentina (Serie A 1933/1934).
  http://calcio-seriea.net/tabellini/1933/1277/

- Serie A (2018/19).
  Record goal del marcatore X in un incontro (S/N).
  N° goal CR7 in un incontro di Serie A (2018/19):
  7 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 6 > Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/calendario-e-risultati

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.

RECORD INCONTRI CONSECUTIVI IN GOAL GIOC. X

Occorre pronosticare se, durante la manifestazione di riferimento, il marcatore indicato segnerà in un numero consecutivo di incontri, tale da far registrare un nuovo record (Si) o meno (No) per la manifestazione di interesse.
La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.
Esempio:

Record imbattuto di Batistuta: 11 partite consecutive in goal (Serie A 1994/95).
http://www.legaseriea.it/it/serie-a/archivio/1994-95/UNICO/UNI/11
http://it.violachannel.tv/vc13-storia.html
Serie A (2018/19).

- Record incontri consecutivi in goal giocatore X (S/N).
  Krzysztof Piątek o altro giocatore batterà il record di Batistuta (11 partite consecutive in goal)?
  Es: Krzysztof Piątek.
  N° incontri consecutivi in goal di K. Piątek in Serie A (2018/19):
  (25/11/2018 ore 20:30).
  12 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 11 > Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/calendario-e-risultati/2018-19/UNICO/UNI/13

Se il giocatore indicato non scenderà in campo durante un incontro che definisce potenzialmente l'esito della scommessa, la stessa si riterrà perdente.
Se uno o più incontri che definiscono potenzialmente l'esito della scommessa non saranno disputati, verranno rinviati o definitivamente interrotti, qualora l'esito della scommessa non fosse certificabile, si terranno in considerazione le successive partite utili da calendario ufficiale.

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.

RECORD RIGORI BATTUTI IN UN INCONTRO
Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, verrà battuto un numero di rigori tale da far registrare un nuovo record (Si) o meno (No), relativamente alla manifestazione stessa.
La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione, unitamente alle informazioni riportate nella specifica nota tecnica.
Esempio:

Record di rigori battuti in un incontro di Serie A: 4.

- Inter - Genoa (Serie A 2011/2012).
- Bologna - Lecce (Serie A 2000/2001).
  https://www.transfermarkt.it/serie-a/rekordspiele/wettbewerb/IT1?saisonIdVon=1929&saisonIdBis=2018

• Serie A (2018/19).
  Record rigori battuti in un incontro (S/N).
  N° rigori battuti in un incontro della Serie A (2018/19):
  5 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 4 > Esito scommessa: No.
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/calendario-e-risultati

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.

RECORD ESPULSIONI IN UN INCONTRO
Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, il numero totale di cartellini rossi ricevuti sarà tale da far registrare un nuovo record (Si) o meno (No), relativamente alla manifestazione stessa.
In caso di espulsione per doppia ammonizione, il cartellino rosso sarà conteggiato.
Esempio:
Record imbattuto di espulsioni in un incontro di Serie A: 5.

- Sampdoria - Piacenza (Serie A 1997/98).
  http://www.legaseriea.it/it/serie-a/match-report/1997-98/UNICO/UNI/6/SAMPIA

• Serie A (2018/19).
  Record espulsioni in un incontro (S/N).
  N° cartellini rossi in un incontro di Serie A (2018/19):
  6 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 5 > Esito scommessa: No.

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.

RECORD MONDIALI

RECORD FIFA DI UN MARCATORE IN UN INCONTRO
Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, un marcatore segnerà un numero di goal tale da registrare un nuovo record FIFA (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di un marcatore in un incontro dei Mondiali: 5 goal di Oleg Salenko in Russia-Camerun 6-1.
(28/06/1994 - Mondiale USA 1994).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/players/index.html
Mondiali (2018).

- Record FIFA di un marcatore in un incontro (S/N).
  N° goal marcatore in un incontro dei Mondiali 2018:
  6 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 5 > Esito scommessa: No.

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 e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD FIFA INCONTRO CON PIU' GOAL
Occorre pronosticare se, durante la manifestazione di riferimento, un incontro terminerà con un numero di goal tale da registrare un nuovo record FIFA (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di un incontro dei Mondiali con più goal: 12 goal in Austria-Svizzera 7-5.
(26/06/1954 - Mondiale Svizzera 1954).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.html
Mondiali (2018).

- Record FIFA incontro con più goal (S/N).
  N° goal in un incontro dei Mondiali 2018:
  13 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 12 > Esito scommessa: No.

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 e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD FIFA INCONTRO CON PIU GOAL DI SCARTO
Occorre pronosticare se, durante la manifestazione di riferimento, un incontro terminerà con un maggior goal di scarto tale da registrare un nuovo record FIFA (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di un incontro dei Mondiali con maggior goal di scarto:
9 goal in Ungheria-Corea Del Sud 9-0.
(17/06/1954 - Mondiale Svizzera 1954).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.htm

Record imbattuto di un incontro dei Mondiali con più goal di scarto:
9 goal in Jugoslavia-Zaire 9-0.
(19/06/1974 - Mondiale Germania Ovest 1974).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.htm

Record imbattuto di un incontro dei Mondiali con maggior goal di scarto:
9 goal in Ungheria-El Salvador 10-1.
(15/06/1982 - Mondiale Spagna 1982).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/index.htm

Mondiali (2018).

- Record FIFA incontro con maggior goal di scarto (S/N).
  Goal di scarto in un incontro dei Mondiali 2018:
  10 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 9 > Esito scommessa: No.

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 e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD FIFA INCONTRO CON PIU' SPETTATORI
Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, il numero totale degli spettatori sarà tale da registrare un nuovo record FIFA (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di un incontro dei Mondiali con maggior numero di spettatori:
173.850 spettatori al Maracanã in Uruguay-Brasile.
(16/07/1950 - Mondiale Brasile 1950).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/matches/index.html

Mondiali (2018).

- Record FIFA con più spettatori in un incontro (S/N).
  N° di spettatori in un incontro dei Mondiali 2018:
  173.851 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 173.850 > Esito scommessa: No.

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 e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD FIFA MARCATORE CON PIU' GOAL MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se il numero di goal segnati da un marcatore, nell'edizione indicata della manifestazione di riferimento, sarà tale da registrare un nuovo record FIFA (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di un marcatore in un'edizione del Mondiale: 13 goal di Fontaine (Mondiale Svezia 1958).

http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/players/index.html
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-goals-in-a-single-football-(soccer)-fifa-world-cup

Mondiali (2018).

- Record FIFA marcatore con più goal manifestazione (S/N).
  N° goal di un marcatore ai Mondiali 2018:
  14 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 13 > Esito scommessa: No.

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 e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD FIFA MARCATORE CON PIU' GOAL STORIA MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento (es: Mondiali 2018), il numero di goal cumulati da un marcatore in tutte le edizioni della manifestazione stessa sarà tale da registrare un nuovo record FIFA (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di Klose: 16 goal (5 nel 2002, 5 nel 2006, 4 nel 2010, 2 nel 2014). (18/07/2014 - Mondiale Brasile 2014)

http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/players/index.html
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-fifa-world-cup-finals-goals-by-a-football-(soccer)-player

Mondiali (2018).

- Record FIFA di marcatore con più goal cumulati in tutte le edizioni dei mondiali (S/N).
  Thomas Müller (10 goal) o altro giocatore batteranno il record di Klose (16 goal)?
  Es: Thomas Müller:
  N° goal di T. Müller ai Mondiali 2018:
  7 o più > (goal cumulati in tutte le edizioni Mondiali: 17 o più) > Esito scommessa: Si.
  Fino a 6 > (goal cumulati da Müller ai Mondiali: fino a 16) > Esito scommessa: No.

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 e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD FIFA SQUADRA PIU' CARTELLINI ROSSI STORIA MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare se, al termine della manifestazione di riferimento (es: Mondiali 2018), il numero totale dei cartellini rossi ricevuti dalla squadra X nella storia della manifestazione stessa, sarà tale da registrare un nuovo Record FIFA (Si) o meno (No).
La certificazione della scommessa si riferisce alla classifica di tutti i tempi, relativamente al numero di cartellini rossi, diramata dalla federazione internazionale (es: FIFA World Cup™ Teams Statistics - Teams with the most cards).

Record imbattuto:
Squadra con più cartellini rossi, considerando tutte le edizioni dei mondiali, fino ai Mondiali 2014: Brasile (10 rossi).
http://www.fifa.com/fifa-tournaments/statistics-and-records/worldcup/teams/index.html
Mondiali (2018).
Record FIFA squadra più cartellini rossi storia manifestazione (S/N).

- Con l'esito "Si" si pronostica che, al termine dei Mondiali 2018, il numero totale dei cartellini rossi ricevuti dalla squadra indicata, nella storia dei Mondiali, sarà tale da registrare un nuovo Record FIFA.
- Con l'esito "No" si pronostica che, al termine dei Mondiali 2018, la squadra indicata nella descrizione dell'avvenimento non farà registrare un nuovo Record FIFA relativamente al numero di cartellini rossi riportati nella classifica di tutti i tempi.

Esempio:

- Avvenimento: Record Argentina ai Mondiali 2018.
  N° cartellini rossi Argentina cumulati in tutte le edizioni dei Mondiali: 11 o più.
  Esito scommessa: Si.
  N° cartellini rossi Argentina nella storia dei Mondiali: fino a 10.
  Esito scommessa: No.
- Avvenimento: Record Uruguay ai Mondiali 2018.
  N° cartellini rossi Uruguay cumulati in tutte le edizioni dei Mondiali: 11 o più.
  Esito scommessa: Si.
  N° cartellini rossi Uruguay nella storia dei Mondiali: fino a 10.

Esito scommessa: No

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 e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD FINALE CON PIU' CARTELLINI GIALLI

Occorre pronosticare se, durante la finale della manifestazione di riferimento, verrà assegnato un numero di cartellini gialli tale da superare il relativo Guinness World Record (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di una finale dei Mondiali con più cartellini gialli:
14 in Olanda-Spagna.
(11/07/2010 - Mondiale Sud Africa 2010).
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-yellow-cards-issued-in-a-fifa-world-cup-championship-match

Mondiali (2018).

- Record finale con più cartellini gialli (S/N).
  N° di cartellini gialli finale Mondiali 2018:
  15 o più > Esito scommessa: Si.
  Fino a 14 > Esito scommessa: No.

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, dal sito ufficiale del Guinness World Records e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD GIOCATORE PIU' ANZIANO

Occorre pronosticare se, durante la manifestazione di riferimento, scenderà in campo un giocatore di età tale da superare il relativo Guinness World Record (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di giocatore più anziano in un incontro dei Mondiali:
Faryd Mondragón, 43 anni e 3 giorni in Giappone-Colombia.
(24/06/2014 - Mondiale Brasile 2014).
http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/oldest-player-in-a-football-(soccer)-fifa-world-cup

Mondiali (2018).

- Record del giocatore più anziano (S/N).
  Età del Giocatore più anziano dei Mondiali 2018.
  43 anni e 4 giorni o più > Esito scommessa: Si.

Fino a 43 anni e 3 giorni > Esito scommessa: No.

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, dal sito ufficiale del Guinness World Records e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD GOAL PIU' VELOCE IN UN INCONTRO

Occorre pronosticare se, durante la manifestazione di riferimento, sarà registrato un nuovo goal più veloce in un incontro tale da superare il relativo Guinness World Record (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto del goal più veloce in un incontro dei Mondiali:
goal di Hakan Şükür in 11 secondi in Corea del Sud-Turchia.
(29/06/2002 - Mondiale Corea Del Sud/Giappone 2002).

http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/fastest-goal-in-a-football-(soccer)-fifa-world-cup-match

Mondiali (2018).

- Record goal più veloce in un incontro (S/N).
  Tempo del goal più veloce in un incontro dei Mondiali 2018:
  Fino a 10 secondi > Esito scommessa: Si.
  11 secondi o più > Esito scommessa: No.

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, dal sito ufficiale del Guinness World Records e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD EDIZIONE CON MAGGIOR PUBBLICO NEGLI STADI

Occorre pronosticare se il numero totale degli spettatori negli stadi relativi alla manifestazione di riferimento, sarà tale da superare il relativo Guinness World Record (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di maggior pubblico negli stadi di un Mondiale:
3.587.538 spettatori nei 9 stadi di USA 1994.
Russia 2018 avrà un numero di spettatori maggiore di USA 1994?

http://www.guinnessworldrecords.com/news/2014/6/world-cup-rewind-america-goes-crazy-for-soccer-in-1994-57852/#

Mondiali (2018).

- Record edizione con maggior pubblico negli stadi (S/N).
  N° totale di pubblico negli stadi dei Mondiali 2018:
  3.587.539 o più spettatori > Esito scommessa: Si.

Fino a 3.587.538 > Esito scommessa: No.

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, dal sito ufficiale del Guinness World Records e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD ESPULSIONE PIU' VELOCE

Occorre pronosticare se, durante la manifestazione di riferimento, verrà espulso un giocatore in un tempo tale da superare il relativo Guinness World Record (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto con espulsione più veloce in un incontro dei Mondiali:
José Batista espulso dopo 56 secondi in Scozia-Uruguay.
(13/06/1986 - Mondiale Messico 1986).

http://www.guinnessworldrecords.com/news/2014/6/world-cup-rewind-jos%C3%A9-batista-clocks-up-the-fastest-ever-sending-off-57934/

Mondiali (2018).

- Record espulsione più veloce (S/N).
  Espulsione più veloce dei Mondiali 2018:
  Fino al secondo 55 > Esito scommessa: Si.
  Al secondo 56 o più > Esito scommessa: No.

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, dal sito ufficiale del Guinness World Records e dalle principali agenzie di stampa.

RECORD EVENTO SPORTIVO PIU' VISTO DELLA STORIA

Occorre pronosticare se il numero totale degli spettatori (non unici) che seguirà in diretta tv la manifestazione di riferimento sarà tale da superare il relativo Guinness World Record (Si) o meno (No).
Esempio:

Record imbattuto di evento sportivo più visto della storia:
Mondiali di Germania 2006 con 30 miliardi di spettatori (non unici).
Russia 2018 batte Germania 2006 diventando l'evento sportivo con più spettatori della storia?

http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-audience-collectively-for-a-live-sporting-event

Mondiali (2018).

- Record evento sportivo più visto della storia (S/N).
  N° spettatori che segue in TV i Mondiali 2018:

30.000.000.001 o più (più di 30 miliardi di spettatori) > Esito scommessa: Si.
Fino a 30.000.000.000 (fino a 30 miliardi di spettatori) > Esito scommessa: No.

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, dal sito ufficiale del Guinness World Records e dalle principali agenzie di stampa.

FANTASY MATCH (PARTITE INDIRETTE):

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.

Le scommesse tra partite indirette sono eventi tra squadre che, non sfidandosi tra loro, scendono comunque in campo nella stessa giornata di campionato, contro altre squadre. Il punteggio delle partite è determinato dal numero di goal realizzato dalle singole squadre nelle proprie rispettive partite. Il risultato valido è quello ottenuto al termine dei tempi regolamentari, ovvero al 90° minuto più l'eventuale recupero (esclusi quindi eventuali tempi supplementari e calci di rigore). Si tratta di partite indirette che, non avranno alcun legame con i possibili incontri successivi giocati sul campo fra le squadre indicate. Le due squadre possono anche appartenere a due campionati differenti. La scommessa indiretta viene chiusa il giorno all'ora di inizio della prima partita diretta in programma tra squadra 1 e squadra 2.

ESITO FINALE 1X2 (PARTITE INDIRETTE)
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).
Se anche una sola delle partite reali di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, e comunque non portata a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, tutte le scommesse sulla partita indiretta saranno nulle se singole o calcolate a quota 1.00 se inserite in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

ESITO FINALE 1X2 + GOAL/NO GOAL (PARTITE INDIRETTE)
La scommessa consiste nell'individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sulla scommessa Goal/No Goal.
Gli esiti possibili sono: 1-Goal; 1-No Goal; X-Goal; X-No Goal; 2-Goal; 2-No Goal.
Se anche una sola delle partite reali di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, e comunque non portata a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, tutte le scommesse sulla partita indiretta saranno nulle se singole o calcolate a quota 1.00 se inserite in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

ESITO FINALE 1X2 + U/O (PARTITE INDIRETTE)
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sull' Under/Over indicato.
Se anche una sola delle partite reali di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, e comunque non portata a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, tutte le scommesse sulla partita indiretta saranno nulle se singole o calcolate a quota 1.00 se inserite in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

FANTASY MATCH A GRUPPI (INDIRETTA A GRUPPI):
Occorre pronosticare il gruppo vincente in uno scontro virtuale tra due gruppi composti da squadre che non si affrontano direttamente.
Ogni gruppo è composto da due o più squadre.
Il risultato della partita oggetto di scommessa è determinato dal numero dei gol segnati dalle squadre appartenenti ai gruppi nelle rispettive partite.
Vincerà il gruppo che avrà totalizzato il maggior numero di gol; nel caso in cui il totale gol segnati da entrambe le squadre sia uguale, sarà considerato pareggio.
La scommessa viene chiusa all'inizio della prima partita utile giocata da una delle squadre oggetto di scommessa e sarà refertata al termine dell'ultima.
Esempio:

- Con il segno 1 si pronostica che il gruppo A segna più gol del gruppo B nelle rispettive partite in cui sono impegnate.
- Con il segno X si pronostica che il gruppo A segna lo stesso numero di gol del gruppo B nelle rispettive partite in cui sono impegnate.
- Con il segno 2 si pronostica che il gruppo A segna meno gol del gruppo B nelle rispettive partite in cui sono impegnate.

Le partite reali sono:

- Milan - Cesena (ris. Finale 2-2),
- Palermo - Inter (ris. Finale 1-2),
- Lazio - Sassuolo (ris. Finale 3-3)
- Empoli - Roma (ris. Finale 1-2).

Una possibile partita indiretta a gruppi è Milan & Inter, la cui somma totale dei gol segnati è 4 contro Lazio & Roma, la cui somma totale dei gol segnati è 5.
In questo caso l'esito finale di Milan & Inter – Lazio & Roma è 2 (4 – 5).
Se anche una sola delle partite reali di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, e comunque non portata a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, tutte le scommesse sulla indiretta saranno nulle se singole o calcolate a quota 1,00 se inserite in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3 gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

GOAL/NO GOAL + U/O (PARTITE INDIRETTE)
Occorre individuare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul Goal/No Goal e sull'Under/Over indicato.
Se anche una sola delle partite reali di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, e comunque non portata a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, tutte le scommesse sulla indiretta saranno nulle se singole o calcolate a quota 1,00 se inserite in scommesse multiple.

In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3 gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

RISULTATO ESATTO 26 ESITI (PARTITE INDIRETTE)
Occorre pronosticare l'esatto risultato finale della partita.
Esempio:
Le partite reali sono Milan-Inter (ris. Finale 2-2) e Real Madrid-Barcellona (ris. Finale 1-1). Una possibile partita indiretta è Milan-Barcellona il cui risultato, dati i goal segnati dalle 2 squadre nelle rispettive partite reali, è 2-1
Se anche una sola delle partite reali di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, e comunque non portata a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, tutte le scommesse sulla indiretta saranno nulle se singole o calcolate a quota 1,00 se inserite in scommesse multiple.
In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3 gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

SQUADRE IN GRUPPI 1X2 (PARTITE INDIRETTE)
Occorre pronosticare quale gruppo di squadre totalizzerà il maggior numero di gol nelle rispettive partite oggetto di scommessa. Nel caso in cui il totale dei gol segnati da entrambi i gruppi fosse uguale sarà considerato pareggio.
Esempio:

- Le partite reali sono Milan - Cesena (ris. Finale 2-2), Palermo - Inter (ris. Finale 1-2), Lazio - Sassuolo (ris. Finale 3-3) e Empoli - Roma (ris. Finale 1-2).
  Una possibile partita indiretta a gruppi è Milan & Inter, la cui somma totale dei gol segnati è 4) contro Lazio & Roma, la cui somma totale dei gol segnati è 5), l'esito in questo caso è: Milan & Inter – Lazio & Roma ris. Finale (4 – 5).
  Dunque ESITO FINALE 2.

SQUADRE IN GRUPPI U/O (PARTITE INDIRETTE)
Occorre pronosticare il gruppo vincente in uno scontro virtuale tra due gruppi composti da squadre che non si affrontano direttamente. Ogni gruppo è composto da due o più squadre. Il risultato della partita oggetto di scommessa è determinato dal numero dei goal segnati dalle squadre appartenenti ai gruppi nelle rispettive partite. Vincerà il gruppo che avrà totalizzato il maggior numero di goal; nel caso in cui il totale dei goal segnati da entrambe le squadre sia uguale, sarà considerato pareggio. La scommessa viene chiusa all'inizio della prima partita utile giocata da una delle squadre oggetto di scommessa e sarà refertata al termine dell'ultima.

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

Le partite reali sono:

- Milan - Cesena (ris. Finale 2-2),
- Palermo - Inter (ris. Finale 1-2),

- Lazio - Sassuolo (ris. Finale 3-3)
- Empoli - Roma (ris. Finale 1-2).

Una possibile partita indiretta a gruppi è Milan & Inter, la cui somma totale dei goal segnati è 4, contro Lazio & Roma, la cui somma totale dei gol segnati è 5:

- Milan & Inter – Lazio & Roma (4 – 5)
- Se il valore prestabilito dell'U/O è pari a 8,5 l'esito della partita indiretta a gruppi sarà "over"
- Se il valore prestabilito dell'U/O è pari a 9,5 l'esito della partita indiretta a gruppi sarà "under"

Se anche una sola delle partite reali di una delle squadre viene posticipata, sospesa o interrotta, e comunque non portata a conclusione sul campo entro i termini previsti dal regolamento, tutte le scommesse sulla indiretta saranno nulle se singole o calcolate a quota 1,00 se inserite in scommesse multiple. In caso di sospensione e non conclusione entro i termini del regolamento (3 gg successivi) verranno comunque refertate le scommesse maturate.

UNDER AND OVER (PARTITE INDIRETTE)

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

FANTAMARCATORI

MARCATORI 1X2 (INDIRETTE)

I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.

Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.
La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare chi tra i due giocatori proposti nell'avvenimento avrà realizzato, al termine dei tempi regolamentari, il maggior numero di goal.
Con il segno 1 si pronostica la prevalenza del primo giocatore proposto.
Con il segno X la parità nel numero di goal segnati.
Con il segno 2 la prevalenza del secondo giocatore.

MARCATORI 1X2 MANIFESTAZIONE (INDIRETTE)
Occorre pronosticare chi tra i due giocatori proposti avrà realizzato, al termine della rispettiva manifestazione, il maggior numero di goal.
Con il segno 1 si pronostica la prevalenza del primo giocatore proposto.
Con il segno X la parità nel numero di goal segnati dai due giocatori.
Con il segno 2 la prevalenza del secondo giocatore proposto.
La validità della scommessa è subordinata alla presenza di entrambi i giocatori nelle liste ufficiali di ciascuna squadra partecipante alla data della prima partita in calendario. Per presenza si intende l'inclusione nella lista dei giocatori partecipanti alla rispettiva manifestazione sopra descritta anche se gli stessi giocatori non avranno disputato incontri.

MARCATORI DOPPIA CHANCE IN (INDIRETTE)
I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.

La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, al termine dei tempi regolamentari:
Con l'esito "1X" si pronostica la vittoria del giocatore 1 o un pareggio.
Con l'esito "2" si pronostica la vittoria del giocatore 2.

MARCATORI DOPPIA CHANCE IN/OUT (INDIRETTE)
I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.
La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, al termine dei tempi regolamentari:
Con l'esito "12" si pronostica la vittoria del giocatore 1 o del giocatore 2.
Con l'esito "X" si pronostica un pareggio tra i due giocatori.

MARCATORI DOPPIA CHANCE OUT (INDIRETTE)
I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.

Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.
La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare in un'unica soluzione due dei tre esiti finali possibili tra giocatore 1 e giocatore 2, al termine dei tempi regolamentari:
Con l'esito "X2" si pronostica un pareggio o la vittoria del giocatore 2.
Con l'esito "1" si pronostica la vittoria del giocatore 1.

MARCATORI GG/NG (INDIRETTE)
I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.
La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, entrambi i giocatori indicati segneranno almeno un goal.

Con l'esito "Goal" si pronostica che entrambi i giocatori segneranno almeno un goal.
Con l'esito "No goal" si pronostica che almeno uno dei giocatori indicati non segnerà.

MARCATORI PARI/DISPARI (INDIRETTE)
I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.
La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, la somma dei goal segnati dai due marcatori indicati nell'avvenimento sarà pari o dispari.

MARCATORI RIS. ESATTO (INDIRETTE)
I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.
La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all'ora di inizio della prima partita "diretta" in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data

originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare quale sarà, al termine dei tempi regolamentari, il risultato esatto dei goal fatti dai giocatori a confronto indicati. Sono presenti 10 esiti tra cui la voce “Altro” che comprende ogni risultato non presente nella lista.

MARCATORI U/O (INDIRETTE)
I fantamarcatori consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.
Il risultato si determina tenendo conto del numero di goal segnati dai due marcatori nelle rispettive partite (GARE di RIFERIMENTO), esclusi eventuali tempi supplementari e successivi calci di rigore (condizione valida per tutte le tipologie di mercato MARCATORI FANTASY).
Per GARE di RIFERIMENTO si intendono sempre le prime partite utili che disputeranno i due marcatori a confronto.
I giocatori possono anche appartenere a due campionati differenti.
La scommessa indiretta viene chiusa il giorno e all’ora di inizio della prima partita “diretta” in programma tra squadra 1 e squadra 2.
La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.
Se anche uno solo degli incontri venisse posticipato, sospeso o interrotto, e comunque non portato a conclusione entro i termini previsti dal regolamento (3 gg successivi alla data originaria), la giocata andrà a rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Occorre pronosticare se, al termine dei tempi regolamentari, la somma totale dei goal segnati dai giocatori indicati è superiore (over) o inferiore (under) ad un valore prestabilito.