

VOLLEY

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Si declina ogni responsabilità su eventuali variazioni regolamentari (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.

Si specifica che, salvo diversamente indicato, non si terrà in considerazione l'eventuale Golden Set, qualora il format della manifestazione lo preveda.

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.

1X2 PUNTI GIOCATORI (LEGABILE)

Occorre pronosticare quale giocatore, tra i due indicati, realizzerà il maggior numero di punti nell'incontro di riferimento.

Con il segno "1" si pronostica la prevalenza del primo giocatore indicato.

Con il segno "X" la parità nel numero di punti segnati dai due giocatori indicati.

Con il segno "2" la prevalenza del secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata all'effettiva partecipazione di entrambi i giocatori all'incontro di riferimento.

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

Si specifica che non si terranno in considerazione i punti realizzati nell'eventuale Golden Set, qualora il format della manifestazione lo preveda.

La refertazione avverrà in base al tabellino dell'incontro, reperibile sul sito ufficiale della manifestazione.

Esempio:

- Serie A (2018/2019) - Regular season.
Perugia - Lube Civitanova.
(12/01/2019 - 18:00).
Leon Venero Wilfredo (Perugia): 16 punti.
Atanasijevic Aleksandar (Perugia): 9 punti.
Podrascanin Marko (Perugia): 11 punti.
Sokolov Tsvetan (Lube Civitanova): 9 punti.

Juantorena Osmany (Lube Civitanova): 12 punti.

Leal Yoandy (Lube Civitanova): 9 punti.

- 1X2 Punti Giocatori.

Sokolov Tsvetan (Lube Civitanova) - Atanasijevic Aleksandar (Perugia): 9-9.

Esito vincente: X.

Leal Yoandy (Lube Civitanova) - Leon Venero Wilfredo (Perugia): 9-16.

Esito vincente: 2.

Atanasijevic Aleksandar (Perugia) - Podrascanin Marko (Perugia): 9-11.

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.

1X2 TURNO ELIM. SQ. X VS SQ. Y

Occorre pronosticare quale team, tra i due proposti, raggiungerà il miglior piazzamento nella propria manifestazione di riferimento. E', dunque, possibile che i due team non appartengano alla stessa manifestazione.

Con l'esito 1 si pronostica che il team 1 verrà eliminato in un turno successivo a quello del team 2; con l'esito 2 si pronostica che il team 2 verrà eliminato in un turno successivo a quello del team 1; con l'esito X si pronostica che entrambi i team, o verranno eliminati nello stesso turno o vinceranno entrambi la finale della relativa manifestazione di riferimento.

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

GIOCATORI CON PIU MURI VINCENTI NELLA GIORNATA

Occorre pronosticare il giocatore, tra quelli inseriti nella lista, che avrà effettuato più muri vincenti al termine della giornata di riferimento.

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

Esempio:

- Serie A (2018/2019).

Giocatore con più muri vincenti nella giornata:

1ª Giornata Andata regular season.

(14/10/2018).

Lista di giocatori / Altro.

Esito scommessa: Verhees Pieter.

Si specifica che se il giocatore non scende in campo le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti.

In caso di parità di muri vincenti tra due o più giocatori, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111 del 1° Marzo 2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Se uno o più incontri a cui partecipano i giocatori indicati nella lista, non sono disputati o vengono interrotti senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, le scommesse su di essi saranno considerate perdenti, come da D.M. 111/2006.

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

GIOCATORE CON PIU PUNTI NELLA GIORNATA

Occorre pronosticare il giocatore, tra quelli inseriti nella lista, che avrà segnato più punti al termine della giornata di riferimento.

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

Esempio:

- Serie A (2018/2019).
Giocatore con più punti nella giornata:
1ª Giornata Andata regular season.
(14/10/2018).
Lista di giocatori / Altro.
Esito scommessa: Skrimov Todor.

Si specifica che se il giocatore non scende in campo le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti.

In caso di parità di punti tra due o più giocatori, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111 del 1° Marzo 2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Se uno o più incontri a cui partecipano i giocatori indicati nella lista, non sono disputati o vengono interrotti senza aver maturato esito entro 3 giorni dalla data inizialmente stabilita, le scommesse su di essi saranno considerate perdenti, come da D.M. 111/2006.

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

IN TESTA DOPO X PUNTI NEL SET

Occorre pronosticare quale sarà la squadra in vantaggio dopo che verrà segnato il punto X nel corso del set indicato nell'avvenimento.

Si specifica che il punto X proposto sarà sempre di valore pari. Sono previsti quindi 3 esiti possibili.

Esempio:

in testa dopo il 10° punto nel set 1 dell'incontro.

Sul punteggio di 5-4 nel 1° set:

5-5 > Esito: X

6-4 > Esito: 1

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.

MIGLIORE DEL GRUPPO MARCATORI GIORNATA

Occorre pronosticare il giocatore, tra quelli inseriti in un gruppo, che segnerà più punti nella giornata di riferimento.

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

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

MIGLIOR MARCATORE MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare il giocatore che realizzerà il maggior numero di punti nella fase indicata della manifestazione di riferimento (Regular season, Playoff, Regular season + Playoff).

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

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

MIGLIORE MARCATORE SERIE

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli proposti, realizzerà il maggior numero di punti nella serie indicata della manifestazione di riferimento.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scende in campo in nessun incontro della serie, la scommessa accettata su di lui è considerata perdente.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente in materia.

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

MIGLIOR MARCATORE INCONTRO

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli proposti, realizzerà il maggior numero di punti nell'incontro di riferimento.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scende in campo, la scommessa accettata su di lui è considerata perdente.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente in materia.

Si specifica che non si terranno in considerazione i punti realizzati nell'eventuale Golden Set, qualora il format della manifestazione lo preveda.

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 MARCATORE SQUADRA CASA

Occorre pronosticare quale giocatore della squadra di casa, tra quelli proposti, realizzerà il maggior numero di punti nell'incontro di riferimento.

Se il giocatore indicato non scende in campo, la scommessa accettata su di lui è considerata perdente.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente in materia.

Si specifica che non si terranno in considerazione i punti realizzati nell'eventuale Golden Set, qualora il format della manifestazione lo preveda.

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 MARCATORE SQUADRA OSPITE

Occorre pronosticare quale giocatore della squadra ospite, tra quelli proposti, realizzerà il maggior numero di punti nell'incontro di riferimento.

Se il giocatore indicato non scende in campo, la scommessa accettata su di lui è considerata perdente.

In caso di parità, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, si rimanda al regolamento vigente in materia.

Si specifica che non si terranno in considerazione i punti realizzati nell'eventuale Golden Set, qualora il format della manifestazione lo preveda.

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

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti, al termine dell'incontro di riferimento, sarà pari o dispari.

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

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

PARI / DISPARI CASA

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, al termine dell'incontro di riferimento, sarà pari o dispari.

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

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

PARI / DISPARI OSPITE

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine dell'incontro di riferimento, sarà pari o dispari.

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

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

PARI/DISPARI SET

Occorre pronosticare se il totale dei punti realizzati al termine del set indicato dell'incontro di riferimento è un numero pari o dispari.

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

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

PASSAGGIO TURNO

Occorre pronosticare chi passerà il turno tra due squadre in una competizione ad eliminazione diretta. Sono previsti 2 esiti:

Con l'esito 1 si pronostica che la squadra in casa passerà il turno.

Con l'esito 2 si pronostica che la squadra in trasferta passerà il turno.

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

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

POSSIBILE ACCOPPIATA FINALE

Occorre pronosticare la coppia di squadre, tra quelle proposte, che disputerà la finale della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- CEV - Champions League (2017/18).

Possibile Finale.

Lista di esiti / Altro.

Esito: Lube - Zenit-Kazan.

È prevista la voce "Altro" che contempla tutte le altre combinazioni di squadre.

Se una squadra presente nella lista non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione, le scommesse accettate su quella squadra sono considerate perdenti

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

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

POSIZIONE IN CLASSIFICA

Occorre pronosticare in quale posizione si classificherà la squadra indicata al termine della stagione regolare della manifestazione di riferimento.

In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto dei criteri di calcolo e della classifica diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempi:

- Serie A2 femminile (2017/18).

Posizione in Classifica.

- Club Italia: 9 (Punti 51; partite vinte: 18; quoziente Set: 1.13).
- Collegno: 10 (Punti 51; partite vinte: 18; quoziente Set: 1.1).
- Olimpia Teodora: 11 (Punti 50).
- Perugia: 15. (Punti 24; partite vinte: 9).
- Sigel Marsala: 16. (Punti 24; partite vinte: 7).

http://www.legavolleyfemminile.it/?page_id=318&anno=2017&idcamp=688246&fase=2&giornata=690385

- Serie A1 maschile (2016/17).

Posizione in Classifica.

- Trentino: 2 (62 Punti; partite vinte: 21; quoziente Set: 2,62).
- Perugia: 3 (62 Punti; partite vinte: 21; quoziente Set: 2,50).

<http://www.legavolley.it/classifica/>

Ai fini della scommessa, si considera il risultato realizzato sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione della classifica, non saranno prese in considerazione.

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

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

PROMOSSA SI/NO

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.

QUALIFICATA AI PLAYOFF

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, la squadra proposta otterrà un piazzamento utile per qualificarsi (Si) o meno (No) ai playoff al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Italia – Serie A1.

Tonno Callipo Calabria Vibo Valentia - Qualificata ai Playoff (S/N) entro il 2019.

Con l'esito "Si" si pronostica che, entro il 2019, la squadra Tonno Callipo Calabria Vibo Valentia sarà una delle 12 squadre della regular season che si qualificherà ai Playoff della post-season per tentare di raggiungere le finali.

Con l'esito "No" si pronostica che la Tonno Callipo Calabria Vibo Valentia non si qualificherà ai Play off, entro il 2019.

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine del campionato, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

QUANTI SET TERM. AI VANT.

Occorre pronosticare il numero di set che si decideranno ai vantaggi nell'incontro di riferimento.

Es: Italia - Serie A1 2016/2017 - Play Off - Finale

Trentino - Lube Civitanova.

31-33; 25-22; 24-26; 30-28; 7-15.

Possono essere sopra i 25 punti per i primi quattro set o sopra i 15 punti per il quinto set.

Esito scommessa: 3.

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

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

RAGGIUNGE 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.

RISULTATO ESATTO DOPO X SET

Occorre pronosticare il risultato esatto dopo X set di gioco dell'incontro oggetto di scommessa

RISULTATO ESATTO SERIE 3/5

Occorre pronosticare il risultato esatto di una serie di incontri, al meglio di 5 partite, tra le due squadre indicate nell'avvenimento.

Sono possibili 6 esiti.

Con l'esito 1 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B non ne vincerà alcuna.

Con l'esito 2 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 1.

Con l'esito 3 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 2.

Con l'esito 4 si pronostica che la squadra A non vincerà alcuna partita e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 5 si pronostica che la squadra A vincerà 1 partita e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 6 si pronostica che la squadra A vincerà 2 partite e la squadra B ne vincerà 3.

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

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

RISULTATO ESATTO SERIE 4/7

Occorre pronosticare il risultato esatto di una serie di incontri, al meglio di 7 partite, tra le due squadre indicate nell'avvenimento.

Sono possibili 8 esiti.

Con l'esito 1 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B non ne vincerà alcuna.

Con l'esito 2 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 1.

Con l'esito 3 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 2.

Con l'esito 4 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 5 si pronostica che la squadra A non vincerà alcuna partita e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 6 si pronostica che la squadra A vincerà 1 partita e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 7 si pronostica che la squadra A vincerà 2 partite e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 8 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 4.

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

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

SET1/RISULTATO FINALE 4 SCELTE

Occorre pronosticare il vincente del primo set e dell'incontro per l'evento oggetto di scommessa. Il cliente può scommettere sulla squadra vincente del 1° set e sulla squadra vincente nell'incontro. Sono previsti 4 possibili esiti.

SQUADRA CHE RAGGIUNGE PRIMA X PUNTI NEL SET

Occorre pronosticare quale delle due squadre arriverà per prima ad un determinato punteggio nel corso del set indicato.

Sono previsti 2 possibili esiti:

- Con l'esito "TEAM 1" si pronostica che sarà la squadra in casa a raggiungere per prima un determinato punteggio nel corso del set indicato dell'incontro di riferimento.
- Con l'esito "TEAM 2" si pronostica che sarà la squadra ospite a raggiungere per prima un determinato punteggio nel corso del set indicato dell'incontro di riferimento.

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

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni 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.

SET X TERMINA AI VANTAGGI

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il set indicato si deciderà ai vantaggi (Si) o meno (No).

Esempi:

- Serie A1 2016/17 - Play Off.
Trentino - Lube Civitanova.
31-33; 25-22; 24-26; 30-28; 7-15.
<http://www.legavolley.it/match/29373>
Set X termina ai vantaggi.
 - 1) Set 1 termina ai vantaggi.
Esito scommessa: Si.
 - 2) Set 2 termina ai vantaggi.
Esito scommessa: No.
 - 3) Set 3 termina ai vantaggi.
Esito scommessa: Si.
 - 4) Set 4 termina ai vantaggi.
Esito scommessa: Si.
 - 5) Set 5 termina ai vantaggi.
Esito scommessa: No.
- Serie A1 femminile 2017/18.
Casalmaggiore - Grima Legnano.
25-18; 15-25; 25-21; 23-25; 21-19.
Set 5 termina ai vantaggi.
Esito scommessa: Si.
http://www.legavolleyfemminile.it/?page_id=47322&idgara=720417

Si specifica che, da regolamento FIVB, ciascuno dei primi 4 set si decideranno ai vantaggi se

almeno una delle due squadre effettuerà più di 25 punti.

Il 5° set, invece, si concluderà ad oltranza se almeno una delle due squadre effettuerà più di 15 punti.

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

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

SET BETTING

La scommessa consiste nel pronosticare il risultato finale dell'incontro, ovvero il numero totale di set vinti dalla squadra di casa e quello della squadra in trasferta.

TESTA A TESTA

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

TESTA A TESTA SET

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

T/T HANDICAP PUNTI NEL MATCH

Occorre pronosticare la squadra che vincerà l'incontro considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

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

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.

T/T HANDICAP PUNTI NEL SET

Occorre pronosticare quale squadra vincerà il set indicato dopo aver applicato l'handicap in termini di punti. 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:

Modena – Piacenza.

Set 1 (+4.5).

Se il Modena vince il 1°set 25-21, dopo aver applicato l'handicap (+), il Modena perde con il risultato di 20.5-21. Esito vincente: 2.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO SET 1	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Modena	Piacenza	(+4.5)	25-21	20.5-21	2
Modena	Piacenza	(- 4.5)	25-21	25-16.5	1

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

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

T/T HANDICAP SET VINTI

Occorre pronosticare quale squadra vincerà più set al termine dell'incontro di riferimento considerando l'handicap (espresso in set) assegnato ad una delle due squadre.

Sono possibili 2 esiti.

Con il segno 1 si pronostica che la squadra di casa vincerà l'incontro una volta applicato l'handicap al risultato finale in termini di set.

Con il segno 2 si pronostica che la squadra ospite vincerà l'incontro una volta applicato l'handicap al risultato finale in termini di set.

L'handicap è preceduto:

dal segno meno (-) quando il valore va sottratto al totale dei set vinti dalla squadra ospite;

dal segno più (+) quando il valore va sottratto al totale dei set vinti dalla squadra di casa.

Esempio:

Trentino - Perugia.

(+1.5).

Se il Trentino vince 3-2, dopo aver applicato l'handicap (+), il Trentino perde con il risultato di 1.5-2, Esito vincente: 2.

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Trentino	Perugia	(+1.5)	3-2	1.5-2	2
Trentino	Perugia	(- 1.5)	3-2	3-0.5	1

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

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

TOTALE SET

Occorre pronosticare, quanti set si disputeranno nell'incontro di riferimento.

Sono previsti 3 possibili esiti:

- Con l'esito "3" si pronostica che il numero dei set disputati nell'incontro di riferimento sarà tre;
- Con l'esito "4" si pronostica che il numero dei set disputati nell'incontro di riferimento sarà quattro;
- Con l'esito "5" si pronostica che il numero dei set disputati nell'incontro di riferimento sarà cinque.

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.

TRIPLETE SQUADRA

Occorre pronosticare se, entro la data proposta nella descrizione dell'avvenimento, la squadra indicata riuscirà a vincere (Si) o meno (No) il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e la CEV Champions League nella stessa stagione sportiva.

Esempio:

- Speciali Volley.
 - Triplete Squadra (1996/97).
Modena Volley (S/N).
Esito scommessa: Si.
<https://www.modenavolley.it/societa/palmares/>
<http://www.legavolley.it/risultati/?Anno=1996&IdCampionato=77>
<http://www.legavolley.it/calendario/?Anno=1996&IdCampionato=204>
<https://www.cev.eu/Competition-Area/competition.aspx?ID=487&PID=988>
 - Triplete Squadra entro 2019/20.
Umbria Volley (S/N).

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

U/O PUNTI GIOCATORE X MATCH

Occorre pronosticare se la somma dei punti realizzati dal giocatore indicato, al termine dell'incontro di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

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.

Si specifica che non si terranno in considerazione i punti realizzati nell'eventuale Golden Set, qualora il format della manifestazione lo preveda.

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 PUNTI NELL'INCONTRO

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti, al termine dell'incontro di riferimento, 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 PUNTI SQUADRA1 NELL' INC.

Occorre pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra di casa nell'incontro di riferimento 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 PUNTI SQUADRA2 NELL' INC.

Occorre pronosticare se il numero totale dei punti segnati dalla squadra ospite nell'incontro di riferimento 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 SET INCONTRO

Occorre pronosticare se il numero di set giocati nell'incontro di riferimento 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.

UNDER/OVER PUNTI SET X

Occorre pronosticare se il punteggio finale del set di gioco indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito. In caso di sospensione dell'incontro, ai fini della

certificazione della scommessa, si fa riferimento al risultato realizzato sul campo in quel set di gioco.

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

VINCENTE

Occorre pronosticare la squadra che si classifica al primo posto al termine del torneo.

FANTASY MATCH (PARTITE INDIRECTE):

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 punti realizzato dalle singole squadre nelle proprie rispettive partite.

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 e all'ora di inizio della prima partita diretta in programma tra squadra 1 e squadra 2.

FANTAMARCATORI

1X2 PUNTI GIOCATORI (INDIRECTE)

I Fanta-Player consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.

Il risultato si determina tenendo conto del numero di punti segnati dai due giocatori nelle rispettive partite (gare di riferimento).

Per gare di riferimento si intendono sempre partite giocate dai giocatori a confronto nella stessa giornata X.

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 giocatore, tra i due indicati nella descrizione dell'avvenimento, realizzerà, il maggior numero di punti.

Con il segno "1" si pronostica la prevalenza del primo giocatore proposto.

Con il segno "X" la parità nel numero di punti segnati dai due giocatori.

Con il segno "2" la prevalenza del secondo giocatore.

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

Esempio:

- Serie A (2018/2019).
1^ Giornata Regular Season - Gare di riferimento:
 - 1) Sir Safety Conad Perugia - Top Volley Latina.
(14/10/2018 - 18:00).
 - 2) Itas Trentino - Emma Villas Siena.
(14/10/2018 - 17:45).
- Serie A (2018/19).
 - 1X2 Punti Giocatori (Indirette).
Kovačević Uroš - León Wenero Wilfredo (1^ Giornata): 19 - 17.
(14/10/2018 - 17:45).
Esito scommessa: 1.
<http://www.legavolley.it/match/31799>
<http://www.legavolley.it/match/31801>

1X2 PUNTI A MURO GIOCATORE (INDIRETTE)

I Fanta-Player consistono in uno scontro virtuale tra due giocatori che non si affrontano direttamente.

Il risultato si determina tenendo conto dei punti segnati a muro dai due giocatori nelle rispettive partite (gare di riferimento).

Per gare di riferimento si intendono sempre partite giocate dai giocatori a confronto nella stessa giornata X.

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 giocatore, tra i due indicati nella descrizione dell'avvenimento, realizzerà, il maggior numero di punti a muro.

Con il segno "1" si pronostica la prevalenza del primo giocatore proposto.

Con il segno "X" la parità nel numero di punti a muro segnati dai due giocatori.

Con il segno "2" la prevalenza del secondo giocatore.

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

Esempio:

- Serie A (2018/2019).
2^ Giornata Regular Season - Gare di riferimento:
 - 1) Revivre Axopower Milano - Kioene Padova.
(21/10/2018 - 18:00).
 - 2) BCC Castellana Grotte - Azimut Leo Shoes Modena.
(21/10/2018 - 18:00).
- Serie A (2018/19).
 - 1X2 Punti a Muro Giocatori (Indirette).
Piano Matteo - Zingel Aidan (2^ Giornata): 4 - 6.
(21/10/2018 - 18:00).
Esito scommessa: 2.
<http://www.legavolley.it/match/31808>
<http://www.legavolley.it/match/31811>

1X2 PUNTI A GRUPPI GIOCATORI (INDIRETTE)

I Fanta-Player a gruppi consistono in uno scontro virtuale tra due gruppi composti da giocatori che non si affrontano direttamente.

Ogni gruppo è composto da due o più giocatori.

Il risultato si determina tenendo conto del numero di punti che i giocatori appartenenti ai gruppi segneranno nelle rispettive partite (gare di riferimento).

Per gare di riferimento si intendono sempre partite giocate dai giocatori a confronto nella stessa giornata X.

I giocatori possono anche appartenere a campionati differenti.

Vincerà il gruppo di giocatori che avrà totalizzato il maggior numero di punti; nel caso in cui il totale punti segnati dai due gruppi di giocatori sia uguale, sarà considerato pareggio.

La scommessa viene chiusa all'inizio della prima partita utile giocata da un giocatore oggetto di scommessa e sarà refertata al termine dell'ultima.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di ciascun giocatore indicato nella descrizione dell'avvenimento; 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 gruppo di giocatori, tra i due indicati nella descrizione dell'avvenimento, realizzerà il maggior numero di punti nelle rispettive gare di riferimento.

Con l'esito "1" si pronostica che i giocatori del gruppo A segneranno più punti dei giocatori del gruppo B nelle rispettive partite in cui sono impegnati.

Con l'esito "X" si pronostica che la somma dei punti segnati dai giocatori del gruppo A sarà uguale a quella dei giocatori del gruppo B.

Con l'esito "2" si pronostica che i giocatori del gruppo A segneranno meno punti dei giocatori del gruppo B nelle rispettive partite in cui sono impegnati.

Esempio:

Le partite reali sono:

Superlega (2018/2019) - 3ª Giornata Andata:

- Perugia - Trentino.
- Verona - Civitanova.
- Siena - Sora.
- Ravenna - Modena.

Una possibile partita indiretta a gruppi è Perugia & Civitanova - Siena & Modena.

I Fanta-Player offerti nei gruppi sono:

A) Leon Venero Wilfredo (Perugia): 26 punti.

Sokolov Tsvetan (Civitanova): 22 punti.

Somma punti giocatori gruppo A: 48.

B) Hernandez Ramos Fernando (Siena): 34 punti.

Urnaut Tine (Modena): 17 punti.

Somma punti giocatori gruppo B: 51.

- Serie A (2018/19).

1X2 Punti A Gruppi Giocatori (Indirette).

Leon Venero Wilfredo & Sokolov Tsvetan - Hernandez Ramos Fernando & Urnaut Tine. (3ª Giornata): 48 - 51.

Esito scommessa: 2.

<http://www.legavolley.it/match/31813>

<http://www.legavolley.it/match/31814>

<http://www.legavolley.it/match/31819>

<http://www.legavolley.it/match/31816>

1X2 PUNTI A MURO GRUPPI GIOCATORI (INDIRETTE)

I Fanta-Player a gruppi consistono in uno scontro virtuale tra due gruppi composti da giocatori che non si affrontano direttamente.

Ogni gruppo è composto da due o più giocatori.

Il risultato si determina tenendo conto del numero di punti segnati a muro che i giocatori appartenenti ai gruppi segneranno nelle rispettive partite (gare di riferimento).

Per gare di riferimento si intendono sempre partite giocate dai giocatori a confronto nella stessa giornata X.

I giocatori possono anche appartenere a campionati differenti.

Vincerà il gruppo di giocatori che avrà totalizzato il maggior numero di punti segnati a muro; nel caso in cui il totale punti segnati a muro dai due gruppi di giocatori sia uguale, sarà considerato pareggio.

La scommessa viene chiusa all'inizio della prima partita utile giocata da un giocatore oggetto di scommessa e sarà refertata al termine dell'ultima.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla rispettiva partita, anche per pochi attimi, di ciascun giocatore indicato nella descrizione dell'avvenimento; 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 giocatore, tra i due indicati nella descrizione dell'avvenimento, realizzerà, il maggior numero di punti a muro nelle rispettive gare di riferimento.

Con l'esito "1" si pronostica che i giocatori del gruppo A segneranno più punti a muro dei giocatori del gruppo B nelle rispettive partite in cui sono impegnati.

Con l'esito "X" si pronostica che la somma dei punti segnati a muro dai giocatori del gruppo A sarà uguale a quella dei giocatori del gruppo B.

Con l'esito "2" si pronostica che i giocatori del gruppo A segneranno meno punti a muro dei giocatori del gruppo B nelle rispettive partite in cui sono impegnati.

Esempio:

Le partite reali sono:

Superlega (2018/2019) - 3^a Giornata Andata:

- Perugia - Trentino.
- Verona - Civitanova.
- Siena - Sora.
- Ravenna - Modena.

Una possibile partita indiretta a gruppi è Perugia & Civitanova - Siena & Modena.

I Fanta-Player offerti nei gruppi sono:

- A) Leon Venero Wilfredo (Perugia): 1 punto a muro.
Sokolov Tsvetan (Civitanova): 3 punti a muro.
Somma punti giocatori gruppo A: 4.
- B) Hernandez Ramos Fernando (Siena): 0 punti a muro.
Urnaut Tine (Modena): 3 punti a muro.
Somma punti giocatori gruppo B: 3.
- Serie A (2018/19).
1X2 Punti A Muro Gruppi Giocatori (Indirette).
Leon Venero Wilfredo & Sokolov Tsvetan - Hernandez Ramos Fernando & Urnaut Tine. (3^a Giornata): 4 - 3.
Esito scommessa: 1.
<http://www.legavolley.it/match/31813>
<http://www.legavolley.it/match/31814>
<http://www.legavolley.it/match/31819>
<http://www.legavolley.it/match/31816>